

NEU!
Inklusive zweier praktischer CD-Hüllen

PCPLAYER

Das Test-Magazin: klar ■ kritisch ■ kompetent

www.powerplay.de www.pcplayer.de

Januar
2001

DM 9,90

ÖS 80,- • SFR 9,50
LFR 240,- • HFL 12,50
LIT 14.000,- • Bfr 240,-
DA 2.400,- • plus 1.100,-

DAS GROSSE TEST-FEST!

ÜBER 50 SPIELETESTS

Counter-Strike ■ Pro Rally 2001
Colin McRae 2 ■ Technomage
Mech Warrior 4 ■ Patrizier 2

FRAUENPOWER!

ALICE VS. LARA

Action-Heldinnen im Test-Duell:
Horror-Girlie gegen Tomb-Raider-Altsar

2 CDS ++ DEMOS ++ VIDEOS ++ PATCHES

VOLLVERSION

Ultima Online: Renaissance
Half-Life: Counter-Strike
Exklusiv: Halcyon Sun

DEMOS: Sacrifice ■ No One Lives Forever ■ Pro Rally 2001

VIDEOS: No One Lives Forever ■ Colin McRae 2 ■ Mech Warrior 4

++ TRAILER ++ TOOLS ++ PC-PLAYER-DATENBANK ++



JAHRESRÜCKBLICK 2000

Prämiert: Die besten Spiele ■ Die verrücktesten Anekdoten



B 90862 E

HEUTE SCHON EINE GUTE IDEE GEHABT?

Erleben Sie mit Planet Internet eine faszinierende Welt voller Ideen und lassen Sie sich immer wieder aufs Neue inspirieren.

In unseren zahlreichen Clubs und Chatrooms haben Sie außerdem die Möglichkeit, Ideen auszutauschen, Leute mit gleichen Interessen zu treffen oder auch ganz neue Interessen zu entdecken.

Planet Internet macht Ihnen den Weg ins Internet so einfach wie möglich. (Die Zugangssoftware finden Sie auf der CD-ROM in dieser Ausgabe.)



Der Planet der Ideen

Internet-Einsteigerpaket
bis 31.01.2001
10 Freistunden im ersten Monat
0800 - 100 90 30
www.planetinternet.de
2,7 Pf/Min.*

*erst ab dem 4. Monat zahlen Sie monatlich 9 Pf. - Grundgebühr.

2001

Etliche hauptamtliche Jugendschützer (und fast ebenso viele Fernseh-Sender) glauben zwar immer noch, dass der klassische Computerspieler ein recht schräger Vogel mit unwiderstehlichem Drang zur Vereinsamung ist, wir wissen es aber längst besser. Heutzutage zieht nämlich eben jener unwiderstehliche Drang immer mehr Leute ins Internet, um dort an einer geselligen Mehrspieler-Partie teilzunehmen. Denn geteilte Spielfreude ist bekanntlich doppelte Spielfreude.

»Im Jahr 2001 beginnt die Blütezeit der Online-Spiele.«

Eigentlich gibt es nur einen einzigen – und ziemlich banalen – Grund, der schuld daran ist, dass Online-Spieler hier zu Lande der ganz große Durchbruch noch nicht geglückt ist; die hohen Telefonkosten. Naidisch schielen wir in die USA, wo die Ortsgespräche kostenlos sind und sich die halbe Nation Tag für Tag im Internet vergnügt. **Und wie scheut es bei uns aus? Treurig!** Wer seinen Kumpels als cooler Internet-Zocker da, läuft aber schamrot an, wenn er mal nach seiner Telefonrechnung gefragt wird. Und wer sich bei einem Flatrate-Anbieter anmeldet, dem geht's auch kaum besser. Denn der muss zwar keine Telefongebühren mehr zahlen, aber dafür eine Monatspsechale. Und die ist so abschreckend daffig, dass viele Flatrate-Provider demnächst nur noch ein Telefonat führen werden, und zwar mit dem Konkursverwalter.

Aber all dies dürfte sich bald radikal ändern, dann die geldgierige Telakom wurde soeben dazu verdonnert, ihre Gebühren für die Flatrate-Anbieter zu senken – und zwar drastisch. Kann uns natürlich nur recht sein, dann schließlich haben die »Spielemacher« ebenfalls ihre Liebe zum Online-Spiel entdeckt. Um Ihnen mal zu zeigen, welche phantastischen, spielerischen Überraschungen da in nächster Zeit auf uns zurollen, starten wir mit dieser Ausgabe **eine kleine Serie über die großen Online-Spiele von morgen**. Zu lesen ab Seite 44. Und da zu Jahresbeginn traditionell die Sterne deuter Hochkonjunktur haben, fügen wir auch gleich noch eine Prognose hinzu: Im Jahr 2001 beginnt die Blütezeit der Online-Spiele. Um Sie schon mal ein wenig auf den Geschmack zu bringen, finden Sie diesmal auf unserer Begleit-CD das bahnbrechende Rollenspiel **Ultima Online: Renaissance**. Viel Spaß mit Lord British wünscht

Ihr PC-Player-Team

Hinten (v.l.n.r.):
Angela Fischer,
Udo Hoffmann,
Luc Martin,
Manfred Dui,
Damian Kneus,
Thomas Werner,
Steffi Kußeler;
Vorne sitzend
(v.l.n.r.):
Stefen Seidel,
Martin Schnella,
Jochen Rist;
Ganz vorne:
Joe Nettelback



ALICE VS. LARA



Gleich zwei Cyber-Heldinnen kämpfen diesen Monat um Ihre Gunst. Die Antwort finden Sie in unserem Großtest **Alice vs. Lara**

ab Seite 78

ST: DS 9 - THE FALLEN



Bekommt Captain Sisko endlich auch ein vorzeigefähiges Computerspiel? Den Test von **ST: DS 9 - The Fallen** lesen Sie

ab Seite 104

COLIN MCRAE RALLY 2



Beim zweiten Mal wird alles besser: Wir segnen Ihnen, werum **Colin McRae Rally 2** die neue Rally-Referenz ist.

ab Seite 112

VOLLVERSION

Diesmal entführen wir Sie in Internet-Fantasy-Welten, und zwar mit **Ultima Online: Renaissance**. Viel Spaß in Britannia wünschen wir
ab Seite 9



PCPLAYER

PC Player gehört zur internationalen PC-Gamer-Familie des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

PC GAMER

DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN

PCPLAYER

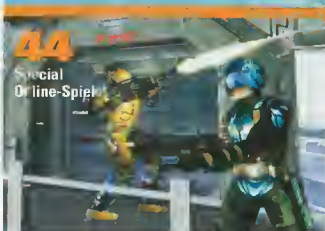
INHALT



54
Throne of Darkness



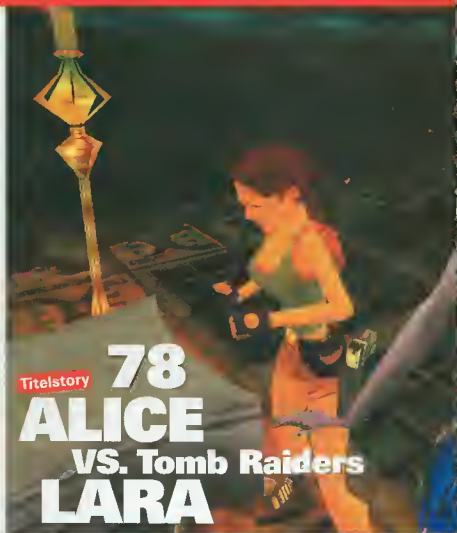
36
Z: Steel Soldiers



44
Special
Online-Spiel

Baldur's Gate 2
Rückblick 2000 mit
Wahl des Spiel
des Jahres.
Spiel des Jahres
2000

58



Titelstory **78**
ALICE
VS. Tomb Raiders
LARA

NEWS

- 14 LETZTE MELDUNGEN
- 18 GEWINNEN MIT LARA UND DEN SIEDLERN
- 219 WETTBEWERB: PLANET INTERET

- 19 BALLISTICS
- 18 COMMANDOS 2
- 19 DEFENDER OF THE CROWN
- 21 DIABLO 2 EXPANSION
- 18 DIE DIGITALE HÜHNERJAGD
- 22 EMPIRE EARTH
- 22 HIRED TEAM
- 20 KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGN
- 19 MECH COMMANDER 2
- 20 STARS SUPERNOVA GENESIS
- 22 TENNIS ANTICS
- 21 TRIBES 2
- 20 ULTIMA ONLINE: THE THIRD DAWN
- 21 UNDYING

PREVIEWS

- 51 ANARCHY ONLINE
- 48 BIG WORLD: CITIZEN ZERO
- 50 DARK AGE OF CAMELOT
- 34 I-WAR 2
- 46 PLANETSIDES
- 52 THREE KINGDOMS
- 54 THRONE OF DARKNESS
- 40 WARCRAFT 3
- 36 Z: STEEL SOLDIERS

RUBRIKEN

- 30 BUG REPORT
- 8 CD-ROM-INHALT
- 3 EDITORIAL
- 198 FAX-TIPPSABRUF
- 220 FETISCH.COM
- 220 SURFBRETT
- 228 PLANET LAN
- 228 EVERQUEST-BETATEST
- 230 FINALE
- 156 HALL OF FAME
- 28 HITPARADEN
- 26 IMPRESSUM
- 147 INSERENTENVERZEICHNIS
- 24 KREUZWORTRÄTSEL:
- AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN
- 26 LENHARDT LÄSTERT
- 226 LESERBRIEFE
- 32 NACHSPIEL: GRAND PRIX 3
- 29 PC PLAYER ZEITSCHLEIFE
- 154 TOP ODER FLOP
- 56 RELEASE-LISTE
- 77 SO WERTEN WIR
- 220 SURFBRETT
- 76 PC PLAYER PERSÖNLICH
- 160 SPARSCHWEIN
- 154 SPIELE-KAUF:
- EMPFEHLUNGEN
- 33 UNTER UNS: CHRIS TAYLOR
- 229 VORSCHAU



SPECIALS

- 44 ONLINE-SPIELE
 58 JAHRESRÜCKBLICK 2000
 59 DIE BESTEN SPIELE
 62 DIE SONDERPREISE
 63 DIE REDAKTIONSBILANZ
 70 WAS VOM JAHR ÜBRIG BLIEB
 73 2001 – BLICK IN DIE
 KRISTALLKUGEL

HARDWARE

- 199 ANLAUF
 200 HARDWARE-NEWS
 201 KAUFEMPFEHLUNGEN
 202 WUNSCH-PC SELBER
 ZUSAMMENGESTELLT
 206 VERGLEICHSTEST:
 CPU-KÜHLER
 216 TECHNIK TREFF
 218 LAN-PLAYER

Basteln Sie
 nach eigenen
 Wünschen Ihren
 Traum-PC
 zusammen.

202



SPIELETESTS

- 122 ALADDIN: NASIRAS RACHE
 78 AMERICAN MCGEE'S ALICE
 94 B 17: THE MIGHTY EIGHT
 146 BIG BROTHER: THE GAME 2
 135 BLEIFUSS OFFROAD
 152 CHAMPIONSHIP SURFER
 112 COLIN MCRAE RALLY 2
 138 COUNTER-STRIKE
 98 DIABLO 2 X-MAS EDITION
 122 DIRT TRACK RACING
 122 DONALD DUCK
 QUACK ATTACK
 132 DRACULA 2: DIE LETZTE
 ZUFLUCHTSSTÄTTE
 122 DSCHUNGELBUCH:
 GROOVE PARTY
 141 EMERGENCY POLICE
 148 EUROLEAGUE FOOTBALL
 150 F1 MANAGER OFFICIAL TEAM
 108 FUR FIGHTERS
 141 GRINCH, DER
 HALCYON SUN
 152 JAGGED ALLIANCE 2:
 UNFINISHED BUSINESS 2 (DT.)
 137 JETFRIGHTER 4
 153 KEEP THE BALANCE
 124 KINGDOM UNDER FIRE
 126 MECH WARRIOR 4
 148 MEISTERTRAINER 00/01, DER
 MOTOCROSS MANIA
 144 MUMIE, DIE
 PAC-MAN ADVENTURES IN TIME
 90 PATRIOT 2
 118 PRO RALLY 2001
 106 PROJECT IGI
 146 PULLER ALARM
 144 REAL MYST
 136 RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2
 147 SEA DOGS
 92 SNOW STORM
 133 SQUAD LEADER
 104 STAR TREK DS 9:
 THE FALLEN
 134 STERNENFAHRER VON CATAN
 100 TECHNOMAGE
 125 TIGER WOODS 2001
 153 TIMELINE
 84 TOMB RAIDER: DIE CHRONIK
 110 WER WIRD MILLIONÄR?
 141 WOODY WOODPECKER RACING



Colin McRae Rally 2

1



Mech Warrior 4

100
technomage

PLAYER'S GUIDE



Tipps & Tricks
 175, 191
 Tipps-Faxabrut
 198

Unfinished Business 192

168

Flucht von
Monkey Island

***“Rune, das ist ein optisch
Stirb langsam auf***



Demo unter:
www.take2.de



schönes, krachendes die nordische Art."

Daniel Ch. Kreiss / PC Games:

83%



"So habe ich mir einen
Wikinger-Helden vorgestellt."

Petra Schmitz / GameStar:

85%



"Optisch berauschend, schnell im Ablauf
und kinderleicht zu steuern."

Achim Schad / Gameszone:

85%



"Kein Spiel für Zartbesaitete."

Thomas Werner / PC Player:

83%



"Blutig, brachial, nordisch und stimmungsvoll."

Robert Schmidt / Gamesmania:

86%



"Rune ist ganz klar das Actionhighlight des Jahres."

Kai / Gamez.de:

90%



Tourdaten der RUNE 2000 Meisterschaften:

- 17.11.- 19.11. Monster Daddel Party 10 • www.daddeln.de
- 18.11.- 19.11. NetGen's FragShow 17 • netgen.lanparty.de
- 24.11.- 26.11. Goetterdaemmerung • www.goetterdaemmerung.net
- 24.11.- 26.11. Landay 2000 • www.landay.com
- 08.12.- 10.12. The X-treme LAN • www.xtremelan.planetlan.de
- 08.12.- 10.12. Hopfish silent nights LAN • www.hopfish.de
- 15.12.- 17.12. XS-Lanparty 3 • www.xslan.de



PCPLAYER

DINHALT

Neben einem virtuellen Ticket nach Britannia erwarten Sie wie immer jede Menge Demos, Videos und Extras.

JEWELCASE-
INLAY

Wer trotz unserer tollen neuen CD-Hüllen nicht auf eine Klarsichtbox zum Aufbewahren seiner CDs verzichten möchte, kann sich die CD-Inlay-pdf auf CD A ausdrucken und für sein Jewelcase nutzen.

CD A

Demos:

(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS)
Top-Demo: Sacrifice
Demos: No One Lives Forever
Pro Rally 2001
Project GIG
Virtual Pool 3

Videos:

(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS)
Multimedia Leserbrief
Outtakes der Leserbrief
Testflyer:
Colin McRae Rally 2
Mech Warrior 4
No One Lives Forever
Trailer:
Mech Warrior 4

Servicedateien

(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE)
Adobe Acrobat Reader
DirectX 7.0a
Gemmy Arcade 1.0
Planet Internet (Zugangssoftware)
Winzip 5.0
Windows Media Player 7

PC-Player Datenbank

(befindet sich im Verzeichnis \DATABASE)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe



Special

(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE)
Counter-Strike v1.0
Halcyon Sun
(Kapitel 1 & 2)
American McGee's Alice-Soundtrack
im mp3-Format

CD B

Voll-
version

(befindet sich im
Stammverzeichnis
der CD)

Ultima
Online:
Renaissance

Patches

(befinden sich im Verzeichnis
PATCHES)
C&E Alarmstufe Rot 2 v1.02

Crimson Skies v1.02
Flucht von Monkey Island v1.1
Fur Fighters v1.2
Half-Life v1.0.4
Jettfighter 4 Update 1 beta
Midtown Madness 2 v1.01

CD-ROM
SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie das CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü selbst von selbst. Antworten Sie in Sie einfach das Programm GDFX im obersten Verzeichnis der CD ins in Menüsystem können Sie die Buttons mit der linken Taste drücken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Wählen Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü einstellen, so können Sie in Hilfe auch einfach über das Windows Explorer mit den jeweiligen Verzeichnissen sehen Sie anschließend eine Auflistung des Programmen den. Dann finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftretenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

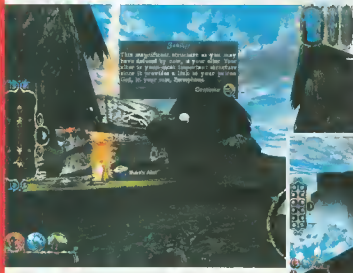
Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stachwort:
CD ROM 1/2001
Neuenheimer Str. 14b
81671 München

TOP-DEMO

CD A

SACRIFICE



Ein Faible für extravagante Spiele hatte Shiny Entertainment schon immer. Nun haben sich die Kult-Entwickler mit »Sacrifice« erstmals ans Genre der Strategie herangewagt. Heraus kam dabei ein optisch prachvoller Drogenrausch eines religiösen Vier-Sterne-Generals, der das Genre gleichzeitig um ein ganzes Feuerwerk an Innovationen bereichert.

Nach der Installation der Demo sollten Sie als Erstes die Grafikeinstellungen unter »Options« überprüfen. Wenn Sie ins Hauptmenü zurückkehren, sucht das Programm selbst nach möglichen Problemquellen und listet diese – falls vorhanden – auf.

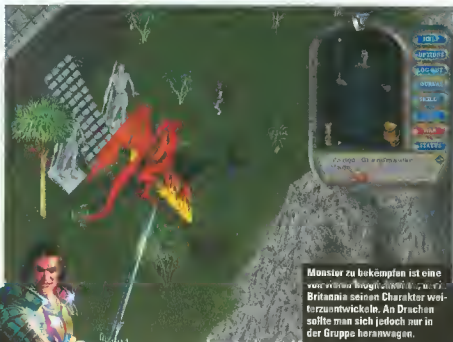
Drei ausführliche Tutorials machen Sie sowohl mit den komplexen Möglichkeiten als auch mit der etwas eigenwilligen Steuerung von Sacrifice vertraut. Danach dürfen Sie sich auf einige spannende Missionen freuen ...

GENRE: Action-Strategie HERSTELLER: Shiny/Interplay ERFORDERT: Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 110 MByte; auf CD A

VOLLVERSION

CD B

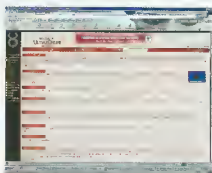
ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE



Monster zu bekämpfen ist eine neue Herausforderung in der britischen Spielwelt. An Drachen sollte man sich jedoch nur in der Gruppe heranwagen.

Viele neue Spiele wollen mit innovativen Ideen das jeweilige Genre bereichern, manche wagen sich mit einem neuen Ansatz ans gewählte Thema.

Jedoch nur einigen wenigen glückt dies, und sie verschaffen sich damit einen befürchteten Platz im Olymp der Spieleklassiker. Nur ganz selten erscheint ein Titel, welcher erfolgreich gänzlich andere Wege beschreitet und so ein beständiges, neues Genre begründet. Ein solches Spiel ist Richard Garriotts »Ultima Online« und als Folge entstand die Sparte der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games).



Informativ: Der Online-Playguide (guide.uo.com) dient Ihnen als regelmäßig aktualisierte Spielanleitung.

Darin erweiterte der als »Lord British« bekannte Kulddesigner die zum Markenzeichen avancierte hohe Interaktivität und die simulierte Welt seiner »Ultima«-Rollenspielsreihe. Er ersetzte die lineare Einzelspieler-Story mit der Möglichkeit, sich zusammen mit Tausenden von anderen Spielern gleichzeitig in dieser Welt frei bewegen zu können. Die Interaktionen all dieser Leute untereinander und mit der Spielwelt entwickelten eine eigene Dynamik und eine eigentliche virtuelle Gesellschaft, mit all ihren Anreizen und Problemen. Seither hat sich Garriotts Vision ständig weiterentwickelt, die Kinderkrankheiten wurden überwunden und Ultima Online ist mit mittlerweile über 150.000 regelmäßigen Spielern ein voller Erfolg. Mit »Renaissance« präsentierte Origin im vergangenen Jahr die aktuellste Version des Online-Spiels, welche zahlreiche technische und spielerische Verbesserungen beinhaltet.

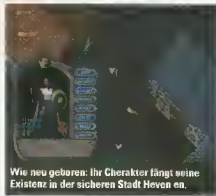
Nach der Installation werden Sie vom Spiel aufgefordert, ein Konto zu eröffnen. Dazu geben Sie Ihre E-Mail-Adresse ein, worauf Sie einen Code zugeschiedt bekommen, mit dem Sie sich registrieren lassen können. Haben Sie Ihr Konto erst mal aktiviert, steht Ihnen UO: Renaissance während 15 Tagen gratis zur freien Erkundung bereit, wobei dieses Angebot nur bis zum 1. 2. 2001 gilt. Zusätzliche Spielzeit können Sie jederzeit online auf verschiedene Zahlungsweisen zum Preis von 9,95 US-Dollar pro Monat erwerben.

GENRE: Online-Rollenspiel **HERSTELLER:** Electronic Arts, 1997-2000
ERFORDERT: Pentium/166, 16 MByte RAM, Windows 9x, Internetzugang
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 370 MByte **SPIEL AUF:** CD B



Nach dem Spielstart wählen Sie einen Server aus, wobei sich hier auf Grund der geringen Verzögerungen und der vorherrschenden

Sprache der deutsche »Drachennfels« anbietet. Anschließend dürfen Sie Ihren Charakter erschaffen und sein Aussehen wie seine Fähigkeiten bestimmen. Ein kleines Tutorial macht Sie mit den Grundlagen der Steuerung vertraut, anschließend werden Sie in die Anfängerstadt Haven entsandt. Für detaillierte Anweisungen steht Ihnen jederzeit ein Online-Handbuch zur Verfügung, aber auch Mitspieler helfen üblicherweise gerne mit Rat und Tat weiter. Erst wenn Sie Haven verlassen, landen Sie im eigentlichen Britannia. Doch Vorsicht, hier lauern Gefahren an allen Ecken auf den unerfahrenen Abenteurer, und blutrünstige Monster in der Wildnis sind nur eine unter vielen ... (luc)



Wie neu geboren: Ihr Charakter fängt seine Existenz in der sicheren Stadt Haven an.

COUNTER-STRIKE V1.0

Nachdem es in einer ganzen Reihe von Beta-Versionen schon ein ganzes Jahr lang im Internet und auf LAN-Partys für Begeisterung sorgte, hat »Counter-Strike« mit Version 1.0 nun endlich Serienreife erlangt. Die »Half-Life«-Modifikation finden Sie nach wie vor zum kostenlosen Download im Internet, aber auch auf unserer CD A. Alle Besitzer von Half-Life können sich nun höchstpersönlich klarmachen, weshalb Counter-Strike das derzeit meistgespielte Multiplayer-Actionspiel im Internet ist. Bevor Sie die elektronische Räuber-und-Gendarm-Variante installieren, sollten Sie Ihr Half-Life mit dem Patch auf CD B auf Version 1.1.0.4 upgraden. Das Spiel selbst verwendet dieselbe Steuerung, wie der ihm zu Grunde liegende Valve-Hit, über zusätzliche Funktionen gibt Ihnen das Tastaturbelegungs-menü Auskunft.



CD A

GENRE: Action **HERSTELLER:** CS Team/Havas **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 9x, Half-Life v1 1.0.4, Netzwerk oder Internetzugang
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 150 MByte; auf CD A

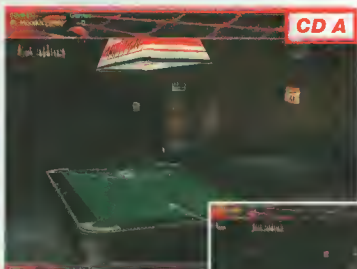


CD A

PRO RALLY 2001

Neben dem in dieser Ausgabe getesteten »Colin McRae Rally 2« gehört »Pro Rally 2001« sicherlich zu den derzeit vielversprechendsten Rallye-Rennspielen. Bevor Sie sich nun also den schon erhältlichen Colin zulegen, können Sie sich Ihre eigene Meinung bilden, ob es sich etwa lohnt, auf Ubi Softs Renner zu warten. Mit zwei Fahrzeugen bietet Ihnen die Demo auf spanischen und skandinavischen Pisten einen guten Eindruck. Entpacken Sie das Programm zunächst in ein Verzeichnis Ihrer Wahl und verwenden Sie dort als Erstes die Datei SETUPEXE, um die Demo zu konfigurieren.

GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Ubi Soft
ERFORDERT: Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 66 MByte; auf CD A

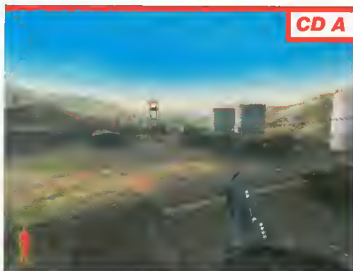


CD A

VIRTUAL POOL 3

Nachdem Billard-Tische nach wie vor nicht nur sauteuer sind, sondern auch noch mächtig Platz beanspruchen, erspart vielen Pool-Fans derzeit nur Interplays »Virtual Pool«-Serie den Gang zur nächsten Kneipe. Um Sie an Ihrem PC zu fesseln, offeriert Ihnen die Demoversion zur dritten Folge der kugeligen Serie eine versiffte Biker-Bar, in die Sie sich im achten Leben gar nicht erst hineintrauen würden. Leider scheinen die meisten Kugeln schon geklaut worden zu sein, weshalb Ihnen nur die 4-Ball Variante zur Verfügung steht. Dabei muss bei jedem Stoß zuerst die Kugel mit der niedrigsten Zahl angespielt werden. Die Steuerung von Virtual Pool 3 erlaubt eine äußerst präzise Ballkontrolle, allerdings sollten Sie sich vor dem ersten Stoß die Tastaturbelegung genau ansehen.

GENRE: Sportspiel **HERSTELLER:** Celeris/Interplay
ERFORDERT: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 98/Me
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 30 MByte; auf CD A



CD A

PROJECT IGI

IGI steht für »I'm Going In« und ist das Motto Ihres Alter Egos in diesem taktischen Shooter. Im Kampf gegen eine Verschwörung aus Terrorismus und organisiertem Verbrechen retten Sie die westliche Welt auf die bewährte Art vor dem Untergang. Neben einer breiten Palette an aktuellen Mordutensilien sollten Sie dabei auch noch Köpfchen, Tarnung und eine praktische Zoom-Funktion benutzen, um eine Aussicht auf Erfolg zu haben.

In dieser Demo-Mission müssen Sie in einer von Terroristen besetzten Militärbasis eine Luftabwehrstellung unschädlich machen, damit Ihre Verstärkung per Hubschrauber antraben kann, um den Rest der Anlage zu säubern. Geben Sie dabei acht, dass kein Gegner Alarm auslöst. Zudem sollten Sicherheitskameras gemieden werden.

Entpacken Sie die Dateien zunächst in ein temporäres Verzeichnis und führen Sie dann dort SETUPEXE aus, um die eigentlich Installation der Demo zu starten.

GENRE: Actionspiel **HERSTELLER:** Innerloop/Eidos Interactive
ERFORDERT: Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 76 MByte; auf CD A



CD A

HALCYON SUN

So sollte es doch immer sein: Gerade noch im Test auf Seite 142 von Martin ordentlich gelobt und schon in derselben Ausgabe als Vollversion auf der Heft-CD! Umso größer die Freude, wenn es sich dabei auch noch nicht bloß um einen üblen Budget-Titel handelt, sondern um eine hochwertige Weltraumoper, die sich selbst vor der Genre-Referenz »Freespace 2« nicht zu verstecken braucht. Zwar umfasst die vorliegende Version nur die ersten zwei Kapitel, alle weiteren Episoden können jedoch im Zwei-Wochen-Rhythmus bei www.freeloder.de gratis heruntergeladen werden.

Installieren Sie »Halcyon Sun« zunächst in ein passendes Verzeichnis und entpacken Sie anschließend eines der in unterschiedlicher Qualität auf der CD befindlichen Speech Packs, um das Ganze mit Sprachausgabe zu genießen. Die Vorabversion auf der CD verträgt sich leider nicht optimal mit einigen PC-Konfigurationen, doch bei der demnächst erhältlichen deutschen Lokalisierung sollen diese Probleme behoben sein.

GENRE: SF-Simulation **HERSTELLER:** Kuju/freeloder.com
ERFORDERT: Pentium/233, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 30 MByte; auf CD A

PLANET INTERNET

»Counter-Strike« und »Ultima Online« alleine sind eigentlich schon Grund genug, für einen Internetzugang am heimischen PC. Sollten Sie also noch keinen Anschluss zum Netz der Netze gefunden haben, befindet sich auf der CD A nicht nur der Internet Explorer, sondern auch noch die Zugangssoftware von Planet Internet. Verschiedene Tarifmodelle gestatten eine individuelle Nutzung. Zur Installation benötigen Sie folgende Codes:
Registrierungs: DEPL1000
Sicherheits: philppm343

NO ONE LIVES FOREVER

Nicht nur der Titel dieses Spieles könnte ein echter Bond sein – »No One Lives Forever« kann jedem 007-Streifen das Wasser reichen. Wenn Sie uns nicht glauben, dann lesen Sie es im Test in der letzten Ausgabe nach. Oder Sie lassen sich von der Demo hier und jetzt zurück in die groovigen 60-er Jahre versetzen, als Agenten noch richtige Agenten waren. Schon das Training lässt die für das Spiel charakteristische Atmosphäre aufkommen, die sich in den anschließenden drei Level weiter aufbaut.

Auch diese Demo erfordert eine Zwischeninstallation, das heißt, Sie müssen die Dateien zuerst auf Ihre Festplatte entpacken und die Installation von dort aus mit SETUPEXE manuell starten. (luc)



CD A

GENRE: Actionspiel **HERSTELLER:** Monolith/Electronic Arts
ERFORDERT: Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 190 MByte; auf CD A

PCPLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung
klafft eine Lücke? Das muss
nicht sein. Hier sehen Sie auf
einen Blick, was Sie verpasst
haben...

PC PLAYER 13/2000

Heft-Highlights

Preview: Diablo 2 Expansion
Preview: Emperor:
Bottle for Dune
Special: Wünsche für
den Geburtstag
Nachspiel: Diablo 2
Im Test: Call to Power 2
Im Test: Escape from
Monkey Island
Im Test: FFA 2001
Im Test:
No One Lives Forever
Hardware: Grafikkarten
Hardware: Eingabegeräte
Player's Guide: Runa

CD-Highlights

Vollversion: Deathtrap Dungeon
Top-Demo: Rune
Test-Player: Hittman: Codemaster 47
Test-Player: Insane



PC PLAYER 13/2000

Heft-Highlights

Preview: Delta Force:
Lund Warrior
Preview: Colin McRae 2
vs. Pro Rally 2001
Special: Die neuen
Spielegeräte
Nachspiel: Delikatessen
Im Test: Baldur's Gate 2
Im Test: Evil Islands
Im Test:
Gunman Chronicles
Im Test:
Midtown Madness 2
Hardware: Festplatten
Hardware: Strategische Commander
Player's Guide: Baldur's Gate 2

CD-Highlights

Exklusiv-Demo: Baldur's Gate 2
Top-Demo: Escape from Monkey Island
Test-Player: Baldur's Gate
Test-Player: Midtown Madness 2



PC PLAYER 13/2000

Heft-Highlights

Preview: Commandos 2
Preview: Red Faction
Special:
ECTS-Messbericht
Nachspiel: NFS Porsche
Im Test:
C&C: Armistice Bot 2
Im Test: Crimson Sins
Im Test: Sudden Strike
Im Test:
The Moon Project
Im Test:
Wizards & Warriors
Hardware: R100 Digital Audio Player
Hardware: NVIDIA GeForce 2 Ultra
Player's Guide: AOE 2: The Conquerors

CD-Highlights

ECTS-Player's Messberichte
Test-Player: Crimson Sins
Test-Player: Mercedes Benz Truck Racing
Wollversion: Das Rätsel des Master Lu



ADRESSE

Natürlich sind die Ausgaben nicht für
kunter vom Erdbeben verschluckt. Zu
bestellen gibt es die Legenden bei unserer
CSJ Abo-Verwaltung.

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

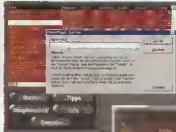
Video- Clips

Sämtliche Videos liegen im
MPEG-Format vor. Dies hat den
Vorteil, dass die Clips auch noch
im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am
Komfortabelsten von unserer
CD-Oberfläche aus. Klicken Sie
dazu auf den Menüpunkt
»Videos« und wählen Sie auf der
erscheinenden Liste das
Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im
Verzeichnis (VIDEOS) auf der CD-A.
MPEG-Clips laufen am besten
mit dem Windows Media Player,
dessen aktuelle Version sich im
Verzeichnis (SERVICE) auf derselben
CD befindet.



PCPLAYER DATENBANK CD A

Alle Spieltests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der
von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik
Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe
der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere
Spielartikel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen.
In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC
Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum
Spiel. Zudem wird jeder neue Titel mit einem hübschen Screenshot
illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt
Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum ange-
wählten Spiel finden.



Future Verlag
GmbH,
Redaktion
PC Player,
Stichwort:
Datenbank,
Rosenheimer Str.
145h,
81671 München

Sollten Sie den Textinhalt für
den Eigenbedarf benötigen,
kopieren Sie ihn einfach her-
aus. Bei Schwierigkeiten
mit der Datenbank wenden
Sie sich bitte an die links
unten stehende Adresse.

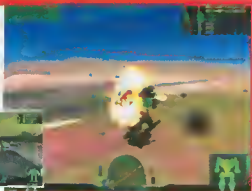


VIDEO DES MONATS

CD A

MECH WARRIOR 4

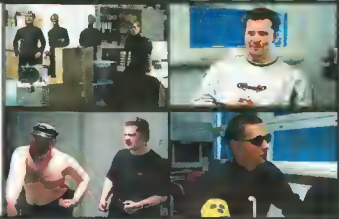
Martin war derart begeistert von der mittlerweile
vierten Simulation der kampfstarken Kampfkolos-
se, dass er es nicht bei einem einzigen
Video dazu belassen konnte. Entspre-
chend finden Sie dazu auf der CD A
nicht nur einen Testplayer sondern
gleich noch den gesamten (beein-
druckenden) Vorspann!



GENRE: SF-Simulation HERSTELLER: Microsoft INTERNET: www.microsoft.com

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multime-
dia-Leserbriefen: Erleben Sie
die Fortsetzung unserer epi-
schen Udo-Serie; Martin sorgt
für Disziplin und Gewissenhaft-
keit in den Rängen der
Redaktion; Thomas wird Sie
mit einer weiteren Ausgabe
des Technik-Lexikon-Quiz bis
ans Ausserste fordern; zudem
wie immer die peinlichsten
Pannen in den Outtakes.



DIE GÖTTER TEILEN IHRE KRÄFTE NUR
GEGEN EINEN HOHEN PREIS:
DIE SEELEN DEINER FEINDE.



sacrifice

Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen an seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegnerscharen behaupten.

www.vid.de

ShinV
GAMES

Interplay

PC
CD
ROM

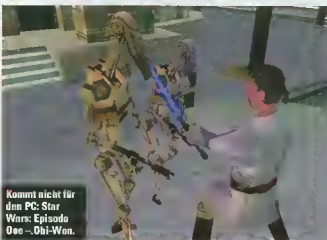
Blutige 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesottene

LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

- Kurz vor Drachengang wurde die ominöse fünfte Resse aus Warcraft 3 bekannt: die Nachtelfen.
- Chris Roberts verlässt Digital Anvil. Gründe sind zu Redaktionsabschluss noch nicht bekannt.
- Ein Internet-Gericht, demzufolge das Label SSI geschlossen werden soll, wurde vom deutschen Vertrieb Mittel Interactive demontiert.
- Greenwood arbeitete an Der Planer 2, der im Jahre 2001 erschienen soll.

LucasArts stellt Obi-Wan für PC ein



Kommt nicht für den PC: Star Wars: Episode One – Obi-Wan.

könne, ebenso nicht die »gerade hochgesetzte Messlatte der Firmen-Qualitätsstandards«. Stattdessen soll Obi-Wan auf einer der Next-Generation-Konsolen veröffentlicht werden (Xbox, Dreamcast, GameCube oder PS2).

Hört sich diese Erklärung nach einem schlichten Witz an (siehe auch Thomas' Kolumne auf Seite 20 und »Lenhardt lüster« auf Seite 26), relativierte Firmenchef Simon Jeffery sie in einem Internet-Interview: »Wir glaubten, dass Obi-Wan nicht das werden würde, was PC-Spieler erwarten«. Das mag schon eher sein, innerhalb der Redaktion hatten wir uns gefragt, wie rund 40 verschiedene Symbole mit der Maus gemalt werden sollen, um eine bestimmte Schwertkampf-Aktion auszuführen. Nun sind wir gespannt, wie das mit einem Gamapad funktionieren soll.



Nur Next-Generation-Konsolen sollen laut der offiziellen Presseerklärung solche Grafiken darstellen können.

■ Vor Weihnachten setzt scheinbar noch das große PC-Spielsterben ein. Gab Microsoft letzten Monat bekannt, Digital Anvil's »Conquest« einzustellen, kündigt LucasArts nun an, dass zumindest an der PC-Version von **Star Wars: Episode One – Obi-Wan** nicht mehr weitergearbeitet würde. Nachdem der Titel auf der E3 1999 angekündigt wurde, verschob LucasArts den Erscheinungstermin immer weiter. Erst sollte Obi-Wan noch im Herbst 1999 herauskommen – ein Termin, der damals von keinem Fachjournalisten für realistisch gehalten wurde. Das letzte Datum war Mitte 2001. In der offiziellen Presseerklärung heißt es, dass die »Richtung des Spiels nicht mit den derzeitigen technologischen Standards verwirklicht werden



Gehen auf dem PC im bald kein Gastspiel: Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi.

Buffy schlägt zu!

■ Die Arbeit an **Buffy – The Vampire Slayer** soll schon im Frühjahr 2001 beendet sein. Genaue Details über das Spiel ist noch nicht bekannt, doch ein neues Bild können wir Ihnen zeigen.



As weiß, wozu Angel so aussieht, hat er meist nichts Gutes vor ...

STAR WARS GEHT ONLINE



Ab 20: Star Wars Galaxies.

■ Vielleicht eine kleine Wiedergutmachung für das gerade gestoppte »Obi-Wan«. LucasArts kündigt das Massively-Multiplayer-Rollenspiel **Star Wars: Galaxies** an. Das Spiel wird zusammen mit den »Everquest«-Designer Varant Interactive entwickelt, für Erfahrung im für LucasArts ja neuen Rollenspiel-Bereich ist also schon mal gesorgt. Für zehn Dollar im Monat starten Sie

auf Tatooine zum Zeitpunkt von Episode 4, also dem ersten Star Wars-Film. Sie übernehmen keine Filmcharaktere, sondern werden Rebellen oder Soldaten. Zwei Planeten mit rund 50 Abenteuerzonen warten dort, teils mit aus dem Film bekannten Figuren, die vom Computer gesteuert sind. So stoßen Sie etwa gesuchte Verbrecher in Raumbahnen, Spalten auf oder kämpfen gegen das Imperium.

Über das Single-Player-Rollenspiel, das LucasArts zusammen mit »Baldur's Gate«-Entwickler Bioware herausbringen, ist noch nichts bekannt. (msh)

Neues aus dem Meer

■ Massive Development hat neue Bilder zu ihrem im Frühjahr 2001 erscheinenden Unterwasser-Epos **Aquanox** herausgegeben. Bitte sehr!



Unter dem Meer ist es immer noch so schön ... vor allem dank der Krass-Grafik-Engine!

HENNEN RENNEN

Schon in der nächsten Ausgabe testen wir die Computerspiel-Umsetzung des Animations-Films **Chicken Run**. Alle aus dem Streifen bekannten Ortläcker werden vertreten sein, etwa die Todeszone zwischen Lager (sprich: Hühnerstall) und der Freiheit, die wahnsinnige automatische Hühnerpasteten-Maschine und das Bauernhaus der Tweedys. Das Produkt besteht aus vielen kleinen Minispielen wie beispielsweise der Herumschleicherei durchs nächtliche Lager, auf der Flucht vor Suchscheinwerfern und den beiden liebreizenden Wachhunden.



Nicht mehr lange Gingers Heimat: der Hühnerstall.

Jenseits von Eden

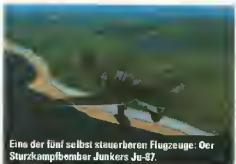
Auch jenseits von Lara Croft geht das Leben für Core Design weiter. In **Project Eden** kommt sogar – man höre und staune – eine neue Grafik-Engine zum Einsatz. In einigen hundert Jahren sind die oberen Etagen der Wolkenkratzer noch begehrt als heutzutage. Kein Wunder: Nur in luftigen Höhen wohnen betuchte Bürger, unten sind die Slums. Und noch weiter unten hausen wirklich üble Gestalten. Sie spielen ein Mitglied der UPA, der Urban Protection Agency, die gegen Terror und Gewalt kämpft.

Ausgangspunkt der Story: In einer Fabrik sind alle Maschinen ausgefallen, und kein Reparaturteam wurde wieder gesehen. Ein

Die Luftschlacht um England

Neues zum **Adlertag** Fünf Maschinen können Sie selbst fliegen, nämlich die Ju-87, die Me-109 und die Me-110. Dazu kommen auf britischer Seite die Spitfire und die Hurricane. Außerdem dürfen Sie noch als MG-Schütze in der Ju-88, der He-111 und der Do-17 Platz nehmen.

In den nichtlinearen Kampagnen sollen bis zu 1000 Maschinen gleichzeitig am Himmel sein – wir werden es nachhaken! Wolkenbänke und bauschige Kumuluswolken bieten Versteckmöglichkeiten am Himmel, viele Funksprüche verbessern die Atmosphäre. Adlertag wird wohl eine der wenigen ernst zu nehmenden Flugsimulationen 2001 werden.



Eine der fünf selbst steuerbaren Flugzeuge: Der Sturzkampfbomber Junkers Ju-87.

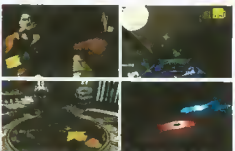


Luft! Das UPA-Team in Bedrängnis.

Fall für die UPA! So ziehen Sie mit Ihrem vier Mann starken Team los und versuchen herauszufinden, was dort eigentlich passiert ist.

Der eigene Chef

Im Internet finden Sie ein selbstblaufendes Video zu **Freelancer**. Das kam zwar leider zu spät, um es noch auf die CD zu pecken, aber ein paar Bilder können wir Ihnen schon von Digital Anvil's nächstem Weltraum-Streich präsentieren.



Nicht schlecht: der Specht! Die Vorfraude in der Redaktion auf Freelancer jedenfalls wächst stetig.

HÄNDE HOCH, DU MOORHUHN!

Nach der ziemlich gellopten «Moorhuhn»-Single von Wigald Böning bringt Notecord 2 nun eine Moorhuhn-Version des

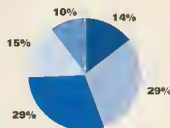


Disco-Klassikers Hands up heraus. Auf der CD finden sich insgesamt fünf Versionen des Liedes.

Nun singt das Moorhuhn auch noch

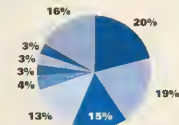
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder mehrere Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



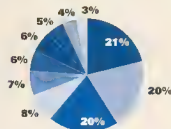
Was sagen Sie dazu, dass C&C: Alarmstufe Rot 2 auf dem ersten Platz der Verkaufscharts war?

- 14% Sehr schön. Der Platz ist wirklich verdient.
- 29% Das Spiel macht Spaß und ist zumindest besser als C&C3.
- 29% Westwood-Strategiespiele landen doch eh immer auf Platz 1.
- 15% Eine Schande. Der Erfolg basiert nur auf völlig überhöhten Wertungen.
- 10% Ich kenne das Spiel zwar nicht, finde es aber dennoch fürchtbar.



Was ist Ihrer Meinung nach das Spiel des Jahres?

- 20% Deus Ex
- 19% Baldur's Gate 2
- 15% Diablo 2
- 13% Anno 2000
- 4% C&C: Alarmstufe Rot 2
- 4% Grand Prix 3
- 3% Need for Speed Porsche
- 3% Sudden Strike
- 16% Sonstige Spiele



Die pesteliche Leser-Umfrage zum Spiel des Jahres sehen Sie hier:

- 21% Diablo 2
- 20% Deus Ex
- 20% Baldur's Gate 2
- 8% C&C: Alarmstufe Rot 2
- 7% Sudden Strike
- 6% Planescape, Torment
- 6% Age of Empires 2
- 5% Final Fantasy 8
- 4% Grand Prix 3
- 3% Vampire: The Masquerade-Redemption



Historisch fundierte Handelsimulation in Echtzeit mit Aufbauelementen zur Zeit der Hanse (In Zusammenarbeit mit Uni-Dozenten entwickelt)

20 Hansestädte und 15 zusätzliche Werenumschlaghäfen, die durch Expeditionen entdeckt werden

Fordemder Genre-Mix aus Handel, Wirtschaft, Krieg, Diplomatie und sozialem Engagement

Mehrere Spielmodi: Endlos-Simulation, Kampagnen und Mehrspielerwettkampf an einem Rechner oder im LAN und Netzwerk

Patrizier II.

Geld und Macht

Doch dieser Lage
Ländereien mein Eigen nennen. Dieser Tage zähle
ich zu den mächtigsten Bürgern der Stadt. Ob mit
meiner Hände Arbeit oder mein em händlerischen
Geschick, ob mit Diplomatie oder Bestechung, mit
Wucher oder Betrug – stets war mir mein Ziel
wichtiger denn der Weg dorthin. Immer schon wollte
ich mehr sein als nur ein Seehändler – ein Patrizier.
Es galt Bündnisse zu schmieden und Kriege zu
führen, der Pest und den Piraten zu trotzen,
Produktionsstätten zu bauen und Handelsblorkaden
zu umgehen. Doch heute werd ich gelohnt. Heute bin
ich Eigner einer großen Seeflotte und ein
bedeutsames Mitglied der Stadt. Ein solches
Ansehen...

Jetzt handeln!



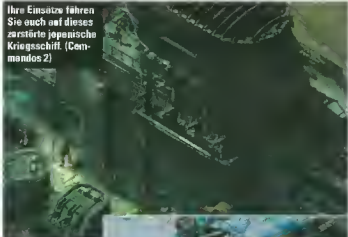
www.de.lufogames.com

SPIELENEWS

ECHTZEIT-STRATEGIE

KOMMANDOSACHE

Ihre Einsätze führen Sie auch auf dieses zerstörte japanische Kriegsschiff (Commandos 2)



Was gibt es wohl auf diesem eingetrennten deutschen Zerstörer zu entdecken? (Commandos 2)



Schon im Frühjahr 2001 wird **Commandos 2** in die Geschäfte kommen. Mit viel Mal so viel Geld ausgestattet, will Pyro Studios nicht nur Detailverbesserungen vornehmen. Alle Innenräume der zwölf Einsätze werden nun komplett dreidimensional dargestellt, die Story haben die Entwickler nach dem Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Natürlich finden sich noch überall Relikte der Nazis, die Bösewichter sitzen aber mittlerweile in Japan. Bis Sie zu deren Hauptquartier vorstoßen, müssen Sie sich aus einem Gefängnis befreien, einen Flugzeugträger infiltrieren und in ein U-Boot

eindringen. Dank der stufenlos drehbaren Engine soll die Übersicht deutlich besser werden als im ersten Teil. Gestiegt wird auch die maximale Auflösung der Grafik auf bis zu 1024 mal 768 Bildpunkte. (mash)

Commandos 2 – Fakten
Hersteller: Pyro Studios/Eidos Interactive
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.commandos2.com

ACTION

UND NOCH MEHR HÜHNER

Auch Topware möchte nun bei virtuellen Gefügel-Ballereien mitverdienen: **Die digitale Hühnerjagd** haben wir schon unter dem Namen "Sumpfhuhn.de" in der Ausgabe 11/2000 getestet, mit einer Note von 21 Punkten für den Spielspaß.

Anders als bei der "Moorhuhnjagd" und der "Reche der Sumpfhühner" fliegen hier nicht gereidete, sondern gezeichnete Federviehler durch die Luft von fünf unterschiedlichen Spielwelten. Für knapp 20 Mark erhalten Sie das Produkt in einer der auch von anderen Hersteller gerade eingeführten DVD-Hüllen. (mash)



Das Sumpfhuhn.de kommt nun von Topware unter dem Namen: Die digitale Hühnerjagd.

Die digitale Hühnerjagd – Fakten
Hersteller: Topware Interactive
Genre: Actionspiel
Preis: circa 20 Mark
Internet: www.topware.de

GEWINNSPIEL

GEWINNEN MIT LARA UND DEN SIEDLERN

Noch kein Geschenk für Weihnachten? Denn bewerben Sie sich bei unserem Comic-Preisesschreiben! Wir verlosen drei Mal die gesammelten Abenteuer von Lara Croft, welche die ersten vier Comics der Heroine formschön verpackt enthalten.

Freunde von Blue Bytes "Siedlern" werden sicherlich die Comic-Version lieben. Fünf Mal haben wir den ersten Siedler-Band für Sie hier. Wenn Sie also einen dieser Preise gewinnen wollen, die wir in Zusammenarbeit mit dem Ehepaar-Verlag verlosen, schreiben Sie an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Kennwort: Comics
Rosenheimer Str. 145b
81671 München

Gewinnen Sie:
3 Lara-Croft-Sammelbände
5 Siedler-Comics



Der Einsendeschluss ist der 15.01.2001. Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen leider nicht mitmachen.

Die ersten vier Comic-Abenteuer von Lara Croft.



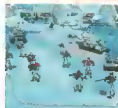
Siedler jetzt auch im Comic: Die Siedler.

KURZ NOTIERT

- Empire Interactive übernimmt komplett die Razor-works Studios (eEemmy Engaged-Serie).
- Red Storm bestellst ein Strategie-Spiel Bio-Strike.
- Die US-Militärakademie West Point soll ein Trainings-zwischen 1000 Stück Steel Beasts geordert haben.
- Dele Nukem Forever wird Zwischenspielenzelle der Spiel-Engine haben.
- Angeblich soll eine deutsche Spielmesse namens Game ex in Leipzig stattfinden.
- Project Three wird das Adventure Schizm herbeibringen.
- Battle Isle: Dark Space verschiebt sich um drei Monate auf das zweite Quartal 2001.

SPIELENEWS

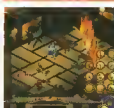
Z: STEEL SOLDIERS



■ Keine Beton- sondern Blechschedel erwarten Sie im nächsten Straich der Bitmap Brothers. Roboter-Strategie auf

Seite 36

THRONE OF DARKNESS



■ Diablo in Fernost ist wohl die beste Beschreibung dieses Projekts. Was die Ex-Blizzards die so zusammenbesten, lesen Sie auf

Seite 54

WARCRAFT 3



■ Die neuesten Infos zu Blizzards homöomeden Strategie-Kracher haben wir für Sie in den USA erspielt. Blättern Sie zu

Seite 40

RENNSPIEL

TRANSRAPID AM PC

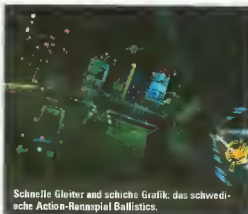
■ In der Zukunft finden Rennen nur noch auf Magnet-Schwebamortorrädern statt. Diese rasen mit einer unfassbaren Geschwindigkeit durch Röhren, die sie komplett befahren können, etwa, indem die Fahrer kurzfristig

die Motoren ausschalten. Dazu können Sie Ihre Maschine aufrüsten, und zwar mit dem Chassis, dem Motor, den Boostern sowie passenden Kühlern. Im Multiplayer-Modus zeigen die Designer, dass sie neben den klassischen Rennen auch Teampielarten entworfen haben

– welche das sein sollen, halten sie noch geheim.

Ballistics soll aktuelle Grafikkarten ziemlich ausreizen und eine hohe Frame-Rate haben. Das eigentliche Spiel ist zwar fertig, der schwedische Entwickler Grin hat bis jetzt aber noch keinen Vertrieb gefunden. (mash)

Ballistics – Fakten
Hersteller: Grin
Genre: Rennspiel
Termin: nicht bekannt
Internet: www.grin.sa



Schnelle Gleiter und schicke Grafik: das schwedische Action-Rennspiel Ballistics.

STRATEGIE

FÜR DEN KÖNIG



Was wäre mittelalterliche Kriegsführung ohne Burgen-Belagerung? (Defender of the Crown)

■ Einer der wohl ältesten Amiga-Klassiker war **Defender of the Crown**. In diesem Mix aus Strategie und Action-Sequenzen konnte der 16-Bit-Computer erstmals so richtig zeigen, was in ihm steckte. Leider war die Amiga-Version zu leicht, die Atari-ST-Umsetzung zu schwer und die C64-Konvertierung zu hässlich.

Am Spielprinzip hat sich seit 1986 nichts geändert: Wieder müssen Sie England aus den Klauen des bösen Prinzen John retten. Nur spielen Sie diesmal



Ihr Ziel: Erobern Sie ganz Britannien! (Defender of the Crown)

nicht einen k-belloibigen Adligen, sondern den König der Diebe selbst: Robin Hood. Unterstützt wird er dabei natürlich von Prinzessin Marian, Little John und Bruder Tuck.

In jedem Fall dürfen Sie wieder strategisch planen, Ritterspiele absolvieren, Burgen belagern und sich im Bogenschießen sowie im Schwertkampf üben. Das wird aber noch seine Zeit dauern, denn die Veröffentlichung ist erst für das Frühjahr 2002 geplant. (mash)

Defender of the Crown – Fakten
Hersteller: Cinemaware
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 2002
Internet: www.cinemaware.com

ECHTZEIT-STRATEGIE

HEAVY METAL

■ Auf der Microsoft-Webseite finden Sie nun ein Interview mit Mitch Gitelman, dem zuständigen Manager für **Mech Commander 2**. Dort erklärt er unter anderem, welche vier neuen Mächts im Spiel vorkommen, und dass Sie sowohl für Chaos Steiner, Davion oder Liao antreten können. Er erläutert, dass das



Auch mit Luftunterstützung können Sie nun rechnen. (Mech Commander 2)

dreidimensionale Terrain zusätzliche taktische Möglichkeiten bringt und Sie nun Artillerie- oder Luftunterstützung anfordern können. Zudem dürfen Sie jetzt noch während einer Mission gegnerische Mechs aufrufen und

Ihrer eigenen Streitmacht hinzufügen. Dazu kommt das Skill-System der Piloten, das 25 verschiedene Fähigkeiten umfasst und somit den Anreiz stark erhöht, auf ihre Schützlinge aufzupassen und sie nicht sinnlos zu verheizen. Mitch gibt auch zu, dass der Missions-Editor nicht allzu leicht zu bedienen sein wird – dafür sollen Sie damit in der Lage sein, genauso komplexe Einsätze zu konstruieren wie die Entwickler. (mash)

Mech Commander 2 – Fakten

Hersteller: Microsoft
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.microsoft.com/games/mechcommander2



So kann es gehen: Mit der entsprechenden Waffe lautet ein Battle-mech über das ganze sichtbare Spielfeld. (Mech Commander 2)

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Thomas Werner

Kurz und knapp teilte die Spielreihe LucasArts gerade mit, die PC-Version von »Obi Wan« nicht mehr weiterentwickeln zu wollen. Mag sein, dass da vielleicht einige Manager eine weitere Star Wars-Garke endlich einmal rechtzeitig vor der Verfallfrist gestoppt haben. Leider gibt es einen kleinen Schönheitsfehler: Begründet wurde diese Entscheidung mit den mangelnden Fähigkeiten des PCs, was mehr wollte man Obi Wan nun als Konsolenspiel herausbringen – für ein System hat man sich noch nicht entschieden. Selten so geistreich, ihr Schlange. Wahrscheinlich fürchtet man in Kalifornien eher die harte Konkurrenz

«Lass stecken, LucasArts.»

hochkarätiger PC-Titel. Die bis heute veröffentlichten Bildschirmfotos bauen jedenfalls keinen PC-Spieler vom Hocker, da spekuliert LucasArts wohl lieber auf vermeintlich unkritischere Videospielfans. Liebe Freunde bei LucasArts, lasst Euch eins sagen: Wenn Ihr zu unfähig seid ein brauchbares PC-Spiel zu veröffentlichen, dann setzt lieber auf den Gameloy, der dürfte selbst von Euch zu beherrschen sein. Oder macht es wie Eidos: Auf der alten Play-Station fällt es gar nicht auf, dass für das neue »Tomb Raider« schon zum x-ten Mal die gleiche Engine recycled wird. Immerhin ergänzt LucasArts großzügig andere Titel durchaus noch für den PC veröffentlichen zu wollen. Ach wie nett, doch wisst Ihr was? «Lass stecken, LucasArts!»

ECHTZEIT-STRATEGIE

STRATEGIE FÜR UNSTERBLICHE

■ Sunflowers bringt hier zu Lande außer »Technomage« und »Anno 1503« bald noch ein drittes Spiel heraus: **Kohan** wird von Timegate Studios entwickelt und ist ein Echtzeit-Strategiespiel von epischen Ausmaßen. Die Kohaner sind eine Rasse von Unsterblichen, die sich jedoch lange nicht um die Belange der Welt gekümmert haben. Das soll sich jetzt ändern. Aber gleichzeitig mit den Kohanern taucht eine mysteriöse



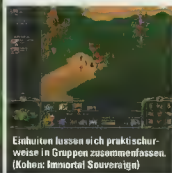
Zaubersprüche haben nette grafische Effekte zur Folge. (Kohan: Immortal Sovereigns)

Macht auf, welche die Welt zerstören will. Vier politische Parteien regieren das Reich, darunter übige Magier und Nationalisten, die mit strengen Gesetzen den Zerfall aufhalten wollen.

Gefechte finden nun nicht mehr auf Trupp-Ebene statt, denn Sie können mehrere Einheiten zu einer Komplette zusammenfassen. Diese wiederum bilden Regimenter, so dass Sie sich nicht um elendig viel Mikro-Management kümmern müssen und trotzdem riesige Mengen von Einheiten in die Schlacht ziehen lassen. Nicht weniger als fünf Ressourcen müssen eingesammelt werden,

wobei Sie Überschuss gegen Gold verkaufen können oder selber einkaufen. (mash)

Kohan: Immortal Sovereigns – Fakten
Hersteller: Timegate Studios/Infogrames
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: März 2001
Internet: www.timegatestudios.com, www.kohan.net



Einheiten lassen sich praktisch ohne in Gruppen zusammenfassen. (Kohan: Immortal Sovereigns)

STRATEGIESPIEL

DER KULT GEHT WEITER

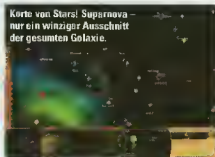
■ Schon der Vorgänger gilt bis auf den heutigen Tag als Geheimtipp unter den kosmischen Eroberern, vor allem jenen, die auch auf E-Mail-Multiplayerpartien stehen – eigentlich verhinderte nur der tabellenartige »Charme« und die für Anfänger nicht gerade eben freundliche Handhabung des Klassikers, dass das Spiel echten Ruhm erlangt. Nun steht der Nachfolger **Stars Supernova Genesis** tatsächlich vor der Tür, und er kann mit einer Präsentation prahlen, die sich um Lichtjahre verbessert hat!

Davon abgesehen liegt der leckerste Kern aber natürlich immer noch im tiefgründigen Gameplay. So versuchen die Jungs von Crisium zum Beispiel, eine ernsthaft lernfähige Gegner-KI einzubauen, versprechen aber, dass die Feinde zwar clever klaten, jedoch weder cheaten

können noch über mehr Informationen verfügen, als sie rechtmäßig haben dürfen. Insgesamt können 16 Imperatoren die traditionell gigantischen Galaxien unsicher machen, denen durch vielfältige Charakterprofile Individualität verliehen wird. Interessant auch, dass Ihr Staatswesen mit zunehmender Größe immer schwerfälliger wird – weshalb ein gut organisiertes kleineres Reich durchaus Chancen gegen die kosmischen Giganten hat.

Schwerpunktmäßig wird das Spiel natürlich auch wieder die Gemeinschaft der Multi-Spieler bedienen, wobei das entsprechende Handling diesmal sehr viel bequemer ausfallen soll. (jn)

Stars Supernova Genesis – Fakten
Hersteller: Crisium/Empire Interactive
Genre: Strategie
Termin: Frühjahr 2001
Internet: www.crisium.com



Karte von Stars Supernova – nur ein winziger Ausschnitt der gesamten Galaxie.



Hier können Sie den Verlauf der Schlacht analysieren.

ONLINE-ROLLENSPIEL

ULTIMA ONLINE IN 3D

■ Na gut, völlig dreidimensional wird **Ultima Online: The Third Dawn** nicht werden. Aber die mittlerweile vierte Inkarnation des Online-Klassikers von Origin hat dreidimensionale Charaktere, es wackeln also keine Bitmaps mehr durch Britannia.

Aber das ist noch nicht alles: Ein neuer Kontinent namens Ishnuen mit rund einem Dutzend zusätzlicher Kreaturen steht zur Erforschung bereit. Sie müssen leut der offiziellen Website überlegen Third Dawn nicht unbedingt kaufen, sondern können sich eine Beta-Version zuschicken lassen, die sich per Patch zur Vollversion upgraden lässt. Für die 3D-Grafik soll ein Low-End-Rechner mit einer 8-Megabyte-Direct3D-Karte ausreichen. Die isometrische Gesamtschau bleibt aber in jedem Fall erhalten. (mash)

Ultima Online: The Third Dawn – Fakten
Hersteller: Origin Systems/Electronic Arts
Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.wo.com



Der Drk-Magier macht Hstehneur unsicher. (UD: The Third Dawn)



Dieser gullüftige Dämon ist auch kein guter Partner zum Kirchen essen.

ACTION-ROLLEN-SPIEL

DIABLO 2 EXPANSION

Die Tage des Condors sind gezählt – zumindest in der **Diablo 2 Expansion**. Eigentlich sollte sich der Druide in einen solchen Riesenflatterer verwandeln können, doch das Feedback einer Testerguppe führte zur Absetzung. Wie «ein Depp im Federanzug» wirkte der Condor-Druide auf einige Spieler, gestand uns Bill Roper, Sein Fazit: «Niemand mag es, ein Vogel zu sein». Das Federvieh wird aus diesem Grunde ersatzlos gestrichen, die Druiden-Verwandlungen beschränken sich auf Wolf und Bär.

Bei der jüngsten Vorführung der Diablo-2-Expansion konnten wir auch «Fira

Storm» in Aktion sehen. Dieser Druiden-Angriff kam uns berechtigt bekannt vor – es ist die Flammenwerfer-Attacke, die Diablo persönlich beim Endkampf einsetzt. «Das ist so cool, das mussten wir einfach für den Druiden ausborgern», erklärte Roper schmunzelnd. Ansonsten hat sich gegenüber unserer ausführlichen Preview in der letzten Ausgabe nichts Wesentliches geändert. (hl)

Diablo 2 Expansion – Fakten
 Hersteller: Blizzard/Navas Int.
 Genre: Action-Rollenspiel
 Termin: 2. Quartal 2001
 Internet: www.blizzard.de/diablo2exp



Kein Heißluftkissen-Zuschuss im Barbaren-Hochland. Gute Gelegenheit, einen Wolf zu beschwören. (Diablo 2 Expansion)

Auch ohne Condor-Verwandlung ist der Druide ein vielseitiger Charakter. (Diablo 2 Expansion)

3D-ACTION

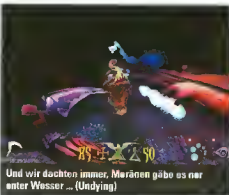
ACTION FÜR UNSTERBLICHE



Lisbeth, du hast auch schon mal ... lebendiger angesehen! (Undying)

ein. Diese wirken auf das Hirn oder haben so klangvolle Namen wie «Schädel-Sturme». Damit lassen sich hoffentlich 20 unterschiedliche gestirnte Kreaturen bekämpfen, die das Haus der Covenants, ein labyrinthartiges Kloster und das Land der Oneiros bevölkern. Zehn Level umfasst das Spiel, das Anfang nächsten Jahres nervenschwachen Action-Fans schlaflose Nächte bereiten soll. (maeh)

Undying – Fakten
 Hersteller: Dreamworks Interactive/Electronic Arts
 Genre: 3D Action
 Termin: Februar 2001
 Internet: www.dreamworksgames.com



Und wir dachten immer, Moränen gäbe es nur unter Wasser ... (Undying)

Auch Clive Barker reiht sich in die Riege der Roman-Autoren ein, die ihre Werke als Computerspiel umsetzen lassen. Entwickler Dreamworks Interactive siedelt **Undying** im Irland des 19. Jahrhunderts an. In der Rolle des Patrick Galloway kommen Sie dem Geheimnis der Familia Covenant auf die Spur, die etwas mit dem König der Untoten zu tun hat.

Daher ist Patrick nicht nur mit Revolver, Schrotflinte und Dynamit bewaffnet, sondern setzt auch 16 verschiedene magische Sprüche

ACTION

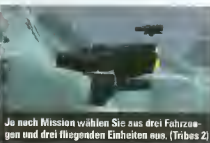
SCHWEINE IM WELTALL

Die Entwicklung des team-orientierten Ego-Shooters **Tribes 2** befindet sich in der Endphase. Dank der Beta-Version konnten wir im Tribes-Universum erste Frags und Eindrücke sammeln. In der Endversion kämpfen Sie entweder Online oder im Netzwerk auf insgesamt circa 50 verschiedenen Karten, die aus Schnee-, Wald-, Wüsten- oder fremdartigen Alienlandschaften bestehen. Abwechslung ins karge Stammesleben bringen fünf Spiel-Modi: Capture the Flag (Flagge des Gegners mopsen) und Deathmatch dürften weltweit bekannt sein. Hinzu kommen die Modi «Siege» (die Angreifer versuchen ein Ziel zu stürmen, die Verteidiger schützen das Ziel), «Rabbit» (ein Spieler trägt eine Flagge, während die anderen Spieler versuchen, ihn um die Ecke zu bringen), «Bounty» (spielt sich wie ein Deathmatch – mit dem Unterschied, dass man nur einen bestimmten Gegner jagt), «Capture and Hold» (Erstürmung und Belagerung bestimmter Positionen) und «Flag Hunters». In letzterer Variante löst jeder erledigte Gegner eine Flagge liegen, diese tragen Sie zu einer zentralen Stelle im Level und ernten dadurch Punkte. Hier noch eine Info für Fans: Die als «Skins» bekannte, schnellere Fortbewegung wurde



Zehn unterschiedliche Waffen, vier verschiedene Granaten, drei Rüstungen und 13 Rüstungszusätze warten auf ihren Einsatz. (Tribes 2)

auch in Tribes 2 integriert, ist jedoch etwas schwerer zu handhaben. (je)



Tribes 2 – Fakten
 Hersteller: Dynamix/Navas Interactive
 Genre: Actionspiel
 Termin: 4. Quartal 2000
 Internet: www.sierasta.dios.com/games/tribes2

Je nach Mission wählen Sie aus drei Fahrzeugen und drei fliegenden Einheiten aus. (Tribes 2)

SPIELENEWS
KOMMENTAR

Damian Knaus

Haben Sie in diesem Jahr schon Ihren Rechner aufgerüstet? Ziernlich nervig und kostspielig, diese Hardwaretauscherei. Noch ärgerlicher ist es, wenn der Neuwert nicht gleich auf Anhieb funktionieren will. Sollen jedoch aktuelle Spiele annehmbar funktionieren, sind regelmäßige Upgrades leider unumgänglich. Ich würde mal gerne wissen, was passieren würde, wenn Prozessor- und Grafikkarten-Entwickler eines Tages sagen: »Tut uns leid, aber schneller als jetzt werden Computer in Zukunft nicht mehr.« Mein Goldbeutel würde sich darüber sicher freuen, doch wie entwickelt sich dann die Spielszene? Vielleicht

»Wäre technischer Stillstand wirklich so schlimm?«

verlieren wir im Laufe der Jahrzehnte einfach das Interesse und beschäftigen uns mit anderen Dingen. Aber vielleicht setzt die Industrie dann auf atemberaubende Innovationen im Spieldesign, um den fehlenden Technik-Bonus auszugleichen. Technisch ist dann sowieso jedes Programm mehr oder weniger auf dem gleichen Level, der Inhalt muss plausibel stimmen. In jedes Spiel muss man sich dann neu hineinfinden, weil kein Kunde mehr für althergebrachte Ideen des Goldbeutels zückt ... Gut, in den nächsten Jahren werden wir diesen »Problemen« wahrscheinlich nicht haben, aber ob ein technischer Stillstand denn wirklich sooo schlimm wäre, ist doch eine Überlegung wert.

ACTION

UNREAL TOURNAMENT LIGHT



Action aus Russland: Hired Team.

Ein Multiplayer-3D-Shooter soll **Hired Team** der russischen Programmiertruppe New Media Gene-

ration werden. Die aus dem Netz herunterladbare »Trial«-Version gibt schon mal einen kleinen Einblick über die (mittelmäßige) Bot-KI und die Waffen. Pistole, Schrotflinte, Sniper-Gewehr und Raketenwerfer lassen sich dort ausprobieren, erledigte Gegner hinterlassen pietätvoll blaue Flecken an den Wänden. Die benutzte Shine-Engine ist aber in der Lage, volumetrische Nebel zu erzeugen, unterstützt nicht nur Direct3D, sondern auch OpenGL und zeigt Löcher in Türen und Wänden.

Das Spielgeschehen sindeln die Sowjets in einer düsteren Zukunft im Jahre 2064 an – das Hired Team besteht dabei eine Gruppe extrem gut ausgebildeter Soldner, die sich weder auf die Seite der Polizei noch der Unterwelt stellen. (mash)

Hired Team – Fakten
Hersteller: New Media Generation/Blackstar Interactive
Genre: Action
Termin: Februar 2001
Internet: www.nmg.ru

ECHTZEIT-STRATEGIE

EMPIRE EARTH

Auf einer Pressekonferenz in San Francisco stellte Sierra offiziell **Empire Earth** vor, das neue historische Echtzeit-Strategiespiel von »Age of Empires«-Designer Rick Goodman. Wir berichteten bereits in der letzten Ausgabe exklusiv über das mächtig beeindruckende Epos.

Bei der jüngsten Vorführung konnten wir einige neue Beispiel-Missionen aus verschiedenen Epochen anspielen. Vom Errichten eines Römer-Stützpunkts in England bis zur nächtlichen U-Boot-Aufklärung ließen die Demo-Häppchen erahnen, wie viel Abwechslung im fertigen Spiel stecken wird.

Chefdesigner Rick Goodman führte außerdem den Komfortabell aussehenden Level-Editor vor. Er soll alle »Tools« enthalten, mit denen das Programmiererteam Stainless Steel Studios die Missionen von **Empire Earth** gestaltet. Ihre

Eigenbau-Spielwelt kann bis zu 30 Höhenstufen und verschiedenen Geländetypen wie Dschungel oder Schnee enthalten. Sogar die Terrain-Farben lassen sich ändern, was vor allem SF-Fans interessieren dürfte: Mit einer rötlichen Palette hat man schnell eine Landschaft gezaubert. Ähnlich wie bei Warcraft 3 dürfen Sie mit dem Editor eigene »Filme« inszenieren, indem Sie für Zwischensequenzen Zooms und Kamerabewegungen einsetzen. (hl)

Empire Earth – Fakten
Hersteller: Sierra
Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: 3. Quartal 2001
Internet: www.empireearth.com



Man nehme einen Propheten, reichlich Ressourcen und schon lassen sich die schönsten Katastrophen zaubern. Der Hurrikan eignet sich vortrefflich zum Schiffe versenken. (Empire Earth)



Eine gegnerische Panzereinheit hat unseren Lieblings-Flugplatz entdeckt. (Empire Earth)

GESCHICKLICHKEIT

TENNIS AHOI!



Tennis mal ganz anders zeigt Ihnen Freeloader.com. **Tennis Antics** können Sie umsonst von folgender Seite herunterladen: www.freeloader.com. Hier geht es nicht nur darum, den Ball über das Netz zu schlagen – jedes Auftreten zieht Ihrer Figur Lebensenergie ab. Dafür liegen auf den Feldern Power-ups herum, die Ihren Spieler verzerren oder dem Gegner eine kleine Bombe herüberschleudern. Auch die Zuschauer greifen teils ein: Auf einem Platz in einem Spukhaus beispielsweise greift Sie Frankenstein's Monster an. Ein anderes Spielfeld wiederum ist auf dem Deck eines Piratenschiffs – Seegang unbegreifbar. Alles in allem keine Sport-Offenbarung, aber ein nettes kleines Spielchen. (mash)

Auch ein Piraten-Ambiente muss als Tennis-Court herhalten. (Tennis Antics)

Tennis Antics – Fakten
Hersteller: Freeloader.com
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.freeloader.com



eJay MP3 PRO ist das ultimative Werkzeug für Deine Musik im MP3-Format. Weltschnellstes Encoden, Editieren, Cross-Faden, coole Animationen und Audio-Effekte oder eigene Audio-Mixe erstellen, abspeichern und auf CD brennen, Covers, Inlays und Booklets gestalten: Das ist Complete Personalized Music Management – eJay MP3 PRO!

www.eJay.de
Music is coming home.



MUSIC
MANAGEMENT



GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem **Airbrush-Motiv geschmückten PC*** im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

ALTERNATE
COMPUTERSYSTEME GMBH
www.alternate.de



* Abbildung ähnlich

Lösung des Kreuzworträtsels
aus der letzten Ausgabe

↓ 13/2000



Lösungswort: Kaarst

↓ Gewinner aus 12/2000

Air-Brush-PC-Motiv:
C&C: Alarmstufe Rot
Thomas Müller, Korb

Je ein Spiel:
C&C: Alarmstufe Rot

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| ■ Lothar Beck, Elberdingen | ■ Stephan Reber, Presseck |
| ■ Sebastian Franzka, Klempenau | ■ Ralf Recker, Bielefeld |
| ■ Christian Hecht, Stede | ■ Andreas Rose, Hemmer |
| ■ Stefan Kowalski, Berlin | ■ Stefan Thamm, Wilkau-Hafling |
| ■ Carsten Merz, Hann. Münden | ■ Christian Vlas, Wehthem |

FLUCHT VON MONKEY ISLAND



**ENDLICH EIN SOFTWARE-PIRAT,
DEM MAN TRAUEN KANN.**

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT
EIN KARIBISCH ABGEDREHTES PIRATEN-ADVENTURE
NACH BESTER ENTERHAKEN-MANIER

MIT GUYBRUSH THREEPWOOD ELAINE-MARLEY THREEPWOOD
CHARLES L. CHARLES OZZIE MANDRILL

DER ULTIMATIVEN BELEIDIGUNG UND JEDER MENGE AEEEN



FÜR WINDOWS 95/98 - 3D HARDWARE BENÖTIGT

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PCPLAYER LESER TOP 20

- 1 (1) **DIABLO 2**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 2 (6) **BALDUR'S GATE 2**
BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- 3 **NEU** C&C: ALARMSTUFE RDT 2
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 4 (4) **DEUS EX**
ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
- 5 (10) **HALF-LIFE (DEUTSCH)**
VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
- 6 (3) **BALDUR'S GATE**
BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- 7 (8) **AGE OF EMPIRES 2**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 8 (5) **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE**
RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
- 9 (9) **SODDEN STRIKE**
FIREGLOW/COV
- 10 (11) **COUNTERSTRIKE**
CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
- 11 (19) **UNREAL TOURNAMENT**
EPIC MEGAGAMES/INFOGRAMES
- 12 (12) **INDIZIERTES SPIEL**
ID SOFTWARE/ACTIVISION
- 13 (15) **GRAND PRIX 3**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- 14 **NEU** NHL 2001
EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
- 15 (-) **NEED FOR SPEED PDRSCH**
ELECTRONIC ARTS
- 16 **NEU** PHARAD
IMPRESSIONS GAMES/HAVAS INTERACTIVE
- 17 (-) **STARCRAFT**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 18 **NEU** RUNE
HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INTERACTIVE
- 19 **NEU** CRIMSDN SKIES
ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT
- 20 (2) **ICEWIND DALE**
BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE

■ Quelle: Leserschriften an die Redaktion PC Player
Erhebungszeitraum: November 2000

VERKAUFS-CHARTS

- 1 **NEU** FIFA 2001
EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
- 2 **NEU** C&C: ALARMSTUFE RDT 2
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 3 **NEU** FLUCHT VON MONKEY ISLAND
LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS
- 4 (10) **BALDUR'S GATE 2: SCRATTER VOR AMN**
BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- 5 (2) **AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 6 (3) **DIE SIMS: DAS VILLE LEBEN**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 7 (4) **NOOKRUHR 2: DIE JAGO GEHT WEITER**
PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTERACTIVE
- 8 (-) **GRAND THEFT AUTO 2**
TAKE 2 INTERACTIVE
- 9 (1) **SODDEN STRIKE**
FIREGLOW/COV
- 10 **NEU** FULLERLARM - DAS SPIEL ZU TV TOTAL
WESTKAC/COV
- 11 (5) **C&C 3: TIBERIAN SUN**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 12 **NEU** HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS
IMPRESSIONS GAMES/HAVAS INTERACTIVE
- 13 (10) **DIE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 14 **NEU** RUNE
HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INT.
- 15 (11) **AGE OF EMPIRES 2**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 16 (5) **ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LARSCAPE**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- 17 (12) **DIABLO 2**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 18 **NEU** KICKER 2: DER FUSSBALLMANAGER
HEART-LINE/PHENOMEDIA
- 19 (7) **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE**
RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
- 20 **NEU** CULTURES
FUNATICS DEVELOPEMENT/THO

■ Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum
13.11.-18.11.2000
(Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

- 1 **NEU** C&C: RED ALERT 2
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 2 (3) **ROLLERCOASTER TYCOON**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- 3 (2) **DIE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 4 (1) **DIE SIMS: LIVIN' LARGE**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 5 (9) **ROLLERCOASTER: LOOPY LARSCAPE**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- 6 **NEU** UNREAL TOURNAMENT
EPIC MEGAGAMES/INFOGRAMES
- 7 **NEU** COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WWII PACIFIC THEATRE
MICROSOFT
- 8 (4) **AGE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 9 (6) **DIABLO 2**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 10 **NEU** DEER HUNTER 4
INTERPLAY

■ Quelle: PC Data
Erhebungszeitraum: November 2000

ENGLAND-CHARTS

- 1 **NEU** CRANFIONSRIFF MANAGER: SEASON 00/01
SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- 2 (1) **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?**
DISNEY INTERACTIVE
- 3 **NEU** C&C: RED ALERT 2
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 4 **NEU** FIFA 2001
EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS
- 5 (6) **DIE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 6 (3) **DIE SIMS: LIVIN' IT UP**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 7 (-) **SODDEN STRIKE**
FIREGLOW/COV
- 8 (5) **AGE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 9 **NEU** COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
MICROSOFT
- 10 (2) **BALDUR'S GATE 2: SHADDOVS DF AMN**
BIOWARE/INTERPLAY

■ Quelle: CTW
Erhebungszeitraum: November 2000

MITMACHEN & GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlieren wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Lockerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leserwertung«-Postkarte, die Teil des Kartons-Beliebers in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite abarbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kartönchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Take 2 Interactive:

5X HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Gewinner:

Rene Düvel, Garmering
Andreas Horbiger, Seonau am Kongliss
Martin Krause, Soltau
Helmut Marlon, Merzig
Frank Weslowski, Lübeck

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.



ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 1/96

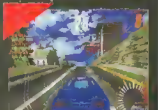
– die Spielewelt vor fünf Jahren

Lieber spät als nie

Gleich zwei Titel schafften es nach langen Ehrenrunden bei diversen Massen damals endlich bis in die Läden. Das Rollenspiel **Stonekeep** wurde ganze drei Jahre später als angekündigt vollendet. Ähnlich erging es dem sehr packenden Abenteuerspiel **The Dig** von LucasArts – basierend auf einer trivialen Idee des Regisseurs Steven Spielberg. Strategen freuten sich über den Blizzard-Hit **Warcraft 2**, Rennspieler stürzten sich je nach Neigung auf **Indy Car Racing** oder **Bleifuss**. Zudem wurde das Hupspiel **Rayman** gesichtet. Zum **Spiel des Jahres** kürten wir »Command & Conquer«. Auch die Nachfolger zweier anderer damaliger Genre-Spitzenreiter tauchen heute, im Jahr 2000 erneut unter den Preisträgern auf: »The Need for Speed« (bestes Rennspiel), »NHL Hockey 96« (bestes Sportspiel). Damals kürten wir zudem die besten Flipper und Prügel-spiele, beide Genres führen mangels Masse mittlerweile eine Randexistenz (tw)



Der »Homer Borg« (links) wurde im Internet gesichtet, mit enormer Verspätung erschien »Stonekeep«.



Flitzen um die Wette: »Indy Car Racing« (links) und »Bleifuss«.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Eurofighler 2000 (90 Punkte)
2. FIFA Soccer '96 (88 Punkte)
3. Warcraft 2 (87 Punkte)
4. The Dig (85 Punkte)
5. Indy Car Racing (86 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Ich hab' mir gar kein Spiel gekauft, weil ich dachte, ich bin ein Witz – ich verlange Satisfaction.« (Heinrich Lenhardt's Gefühlsregung beim Adventure »Touché«)

DAMALS GELÄSTERT

»Wenn ich jetzt sage »Ich bin enttäuscht«, dann ist das die Unterdrückung des Jähren.« (Heinrich Lenhardt's Gefühlsregung beim Adventure »Touché«)

Blizzard veröffentlichte Warcraft 2



Das weltweit erfolgreichste PC-Spiel 2000 ist zurück!

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

DIABLO

Limited Special Edition
Ab dem 24. November
überall im Handel!

Die Vollversion des Kult-Spiels jetzt mit Blizzard Fan-Magazin und der originalen Diablo II Collector's Edition DVD (Regionalcode 7 / 5 Sprachen).



Für alle Besitzer der Vollversion gibt es das Blizzard Fan-Magazin mit DVD ab dem 24.11.00 überall im Zeitschriftenhandel.



www.blizzard.com/de/germany

batle.net

BUGREPORT

Die weihnachtliche Spieleflut kam nicht fehlerfrei in die Händlerregale: Wir berichten über die jüngsten Bug-Probleme.

FLUCHT VON MONKEY ISLAND



Lange mussten Adventure-Freunde eushern, bis sich Jungpirat Guybrush Threepwood wieder auf dem PC zurückmeldete. Und verglichen mit den früheren Abenteuern ging das neueste Comeback nicht ganz fehlerlos vonstatten. So treten bei Besitzern von mehreren 3D-Grafikkarten (beispielsweise mit einem zusätzlichen Voodoo-Board) Fehler in der Darstellung auf, Probleme in der Soundwiedergabe sind über die vier Karibikinseln verteilt und sorgen für schlechten Ton, wenn auch nicht auf allen Systemen. Guybrush



Viele kleine Bugs belackten die schöne Karibik-Welt von Monkey Island.

erkennt außerdem nicht immer alle Gegenstände auf Anhieb. Besonders ärgerlich sind aber die Programmabstürze: Lösen Sie beispielsweise auf Melée Island mehrere Male hintereinander ein bestimmtes Rätsel, verabschiedet sich die Karibik-Welt abrupt und Sie finden sich im grauen Alltag wieder. LucasArts brachte kürzlich für die US-Version einen Patch heraus, der diese und weitere kleine Übel beseitigt. Deutschsprachige Piraten müssen sich noch eine Weile gedulden.

www.lucasarts.com

SUDDEN STRIKE



Ab sofort dürfen Sie Internet-schlachten auch gegen Besitzer der englischen und französischen Versionen des Strategiespiels »Sudden Strike« ausgetragen. Bisher waren nur Netzgefechte unter Spielern mit der gleichen Sprechversion möglich. Der neue Patch beseitigt die Probleme mit dem Kopierschutz unter Windows 2000, so dass das Spiel auch unter dem NT-Nachfolger läuft.

www.cdv.de

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Lenge Gesichter machten vor kurzem noch Netzwerkspieler. Der Taktik-Shooter von Nova-logic mechte im Mehrspieler-Modus bislang Zicken und werf die Spieler auf die Desktop-Oberfläche zurück. Das neue Update macht den Weg frei für spannende Gruppengefechte.

www.novalogic.com

FUR FIGHTERS

Menche verstanden das wohl nur Behnhoof, denn in »Fur Fighters« gab es bisher Fehler in der Darstellung der Texte. Der neue Patch behebt neben diesem Fehler auch die Kom-

patibilitätsprobleme der verschiedenen Sprachprogramme. So sind jetzt auch Netzwerk- und Internettourniere mit unterschiedlichen Länderversionen möglich.

www.eccalmr.de

MIDTOWN MADNESS 2

Die schnelle 3D-Grafik des Rennspiels »Midtown Madness 2« mechte wohl Grafikkarten mit dem Intel-810-Chip zu schaffen. Bei den Darstellungsfehlern und Abstürzen erreichten nur wenige Autos überhaupt einen Checkpunkt. Ein neues Grafikboard brauchen Sie dennoch nicht, denn dank des aktuellen Patches starten Sie mit Ihrer alten Karte ebenfalls fehlerfrei durch.

www.microsoft.com

STARSHIP TROOPERS

Der Kampf gegen die Superkater wurde bislang von regelmäßigen Programmabstürzen behindert. Besonders, wenn Sie USB-Geräte an Ihrem Computer betrieben haben, lief das Spiel äußerst instabil. Besser als jedes Insekten-spray ist die der brandneue Patch, mit dem dieses Problem der Vergangenheit angehört.

www.bluetongue.com

WARLORDS BATTLECRY

Neuer Patch, neues Glück. Das aktuelle Update feilt an der Stärke der Helden: ein bisschen mehr Kraft hier, etwas weniger Mana da. Somit lassen sich jetzt einige Karten ein Stück leichter bewältigen. Um das neue Update 1.04 installieren zu können, müssen Sie den vorherigen Patch 1.01 bereits auf der Festplatte haben.

www.ssg.com.au

BALDUR'S GATE 2

Das gewaltige Rollenspiel besitzt zwar erstaunlich wenige Bugs, dennoch kommen unregelmäßige Abstürze gerade auf AMD-Systemen in Verbindung mit dem VIA-Chipset häufiger vor. Momentan gibt es noch keine definitive Lösungsvorschläge für das Problem. Manchmal hilft es, das BIOS Ihres



Baldur's Gate 2 hat besonders auf AMD-Systemen manchmal Stabilitätsprobleme.

Meinboards auf den neuesten Stand zu bringen – leider ist das kein Patentrezept. Vielleicht beschert Interplay ja demnächst einen Patch, der sich diesem Problem annimmt.

www.bg2.de

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Mit dem neuen Update wird von nun an Ihr Spiel am Ende jedes Levels automatisch abgespeichert. Drücken Sie die Pause-Taste, zählt die Uhr im Spiel von nun an Ihre Abwesenheit nicht mehr mit.

Darüber hinaus bündelt der Patch kleinere Ungereimtheiten im Spiel aus, wie beispielsweise Verbesserungen in der Wegfindung. Außerdem wird jetzt nach dem Schluss einer Mission der Level immer beendet und läuft nicht noch einige Zeit weiter. (dk)

www.westwood.com

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse: Bugreport@pcplayer.de oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

Keine Kreditkarte, keine Fehlbuchung.

Jetzt kann man auch beim Internet-Shopping cash bezahlen:

mit eCash™



Und so funktioniert eCash™:

eCash™ ist ein elektronisches Zahlungsverfahren. Sie bezahlen mit elektronischen Münzen, die die eCash™-Software in Ihrer elektronischen Geldbörse erzeugt. Sie müssen also keine persönlichen Daten wie Kreditkartennummer oder Kontonummer herausgeben. Bei defekter Festplatte oder Diebstahl Ihres Rechners lassen sich Münzen für Sie problemlos wiederherstellen. Ein Bankwechsel ist nicht nötig, Sie brauchen sich auch noch kostenlos für das eCash™-System bei der Deutschen Bank 24 anzumelden.

eCash™ - das Zahlungssystem für's Internet:

- Mit eCash™ können Sie einen Geldbetrag bis zu 1.500 DM schnell und einfach von Ihrem Bankkonto auf Ihren PC übertragen.
- Mit dieser elektronischen Geldbörse können Sie dann beim Internet-Shopping wie mit Bargeld bezahlen.
- eCash™ garantiert Ihnen eine vollständige Kostenkontrolle.

Jetzt kostenlos bei: www.db24.de/ecash/

Sicherheit garantiert durch

Deutsche Bank 



eCash™ akzeptierte z.B. ARAL, ArtVoice, Capital Depesche, DATA BECKER, dibi, Kingpie, mp3-onlineShop.com, Spinnrad, VDBIS.

NACHSPIEL



GRANDPRIX 3 Top oder Flop:

hinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.



TESTER-MEINUNG

Martin ist kein echter Arbeiter am Lenkrad. Ihm bietet die einfache Handhabung von »Grand Prix 3« daher alles, wonach er sich sehnt: Fahrhilfen en masse, ein properes Asphalt-Gefühl und diesen Rausch der Geschwindigkeit, der einen alle Sorgen vergessen lässt.

Trotz der technischen Brillanz fielen Udo Schwächen auf: Die Boxencrew ist unattraktiv, Motorgeräusche bei den gegnerischen Wagen fehlen. Außerdem fahren sich alle Fahrzeuge gleich, bei einer echten Simulation ist das unschön. Dennoch empfahl er das Spiel leichten Herzens. Es ist die momentan beste moderne Formel-1-Simulation.

LESER

Philipp Brandl (Celle) war halb aus dem Häuschen: »Die Grafik ist gut und vor allem nicht so »trocken« wie bei den Ubi-Soft-Spielen, weil die Bilden viel besser dargestellt werden.« **Peter Weber** aus Vrazova Ulica (in Slowenien) zog ebenfalls ein positives Fazit: »Die Wettereffekte und insbesondere das Abtrocknen der Piste haben mir am besten gefallen. Das Warten hat sich gelohnt.« Vor allem **Andre Buchner** war voll des Lobes:

»Ein realistischeres Car-Racing-Spiel habe ich nie gesehen. Über www.gp3station.de hole ich mir regelmäßig die neuesten Updates.« Ähnlich sieht es **Peter Keintzel**, der auch auf das Internet verwies: »Mit ein paar Handgriffen kann man dank der Internet-Tools aus dem »Rohdiamanten« GP3 ein wirklich geniales Spiel zaubern.«

Aber eben an der Bedeutung des Internets gab es auch Kritik. **Alexander Rapp** (Zweibrücken) schrieb uns: »GP3 allein ist nur ein Grundgerüst. Ohne die viele Arbeit der Fans würde GP3 nur halb so viel Spaß bereiten.« Und **Torsten Schoeps** aus Dresden ärgerte sich: »Das wesentlich ältere »Grand Prix Legends« hat die Nase weit, weit vorn. Das Fahrgefühl ist nicht so realistisch, und man spürt meist überhaupt nicht, wie das Auto in einer Kurve arbeitet.« (uh)

KURZBESCHREIBUNG

Bei »Grand Prix 3« (GP3) sitzen Sie am Steuer eines Formel-1-Rennwagens der Saison 1998 und fahren um den Titel des Weltmeisters. So weit wenig überraschend. Was dieses Spiel aus der mittlerweile großen Menge an Formel-1-Klonen hervorhebt, ist der gute Name des Chefprogrammierers Geoff Crammond, der schon seit einem Jahrzehnt für vorbildliche Rennspiele steht, und die Fahrphysik, die Crammonds Ruf gerecht wird. Die Unterschiede zum Vorgänger »Grand Prix 2« sind allerdings nicht überwältigend. Neben der neuen Grafik-Engine sind vor allem ein genialer Wetter-Modus und die guten Force-Feedback-Effekte zu nennen.

HÄNDLER

Tom Meier vom Spielefachgeschäft »PC Fun« hatte es vorausgesehen: Grand Prix 3 hat sich bei ihm gut, aber nicht überraschend geschlagen. Von Ubi Softs »F1 Racing 2« verkaufte er vor zwei Jahren annähernd doppelt so viel. Gründe sieht Meier in der Einfallslosigkeit der großen Hersteller: Formel-1-Spiele böten genauso wenig Neues, wie die zweifelsohne sehr guten, aber unoriginellen Spiele der EA-Sports-Reihe, die auch

jedes Jahr schlechter liefen. Über zwei Dinge regten sich seine Kunden sehr auf: Auf vielen Rechnern war der fehlerfreie Betrieb eines Force-Feedback-Lenkdrucks von Microsoft nicht möglich. Ein überfälliger Patch behob diesen Mangel peinlicherweise erst vor wenigen Wochen. Außerdem wird großer Wert auf aktuelle Saisondaten gelegt; viele Kunden hätten sich daher für »F1 2000« von Electronic Arts entschieden, obwohl dieser Titel – auch laut Meier – qualitativ klar schlechter ist.

Chart-Erfolge

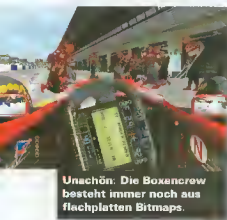
Die übliche Verlaufskurve eines Topitels, mit der inzwischen üblichen kurzen Hochluftzeit.

Juli 2000	Platz 2
August 2000	Platz 1
September 2000	Platz 4
Oktober 2000	Platz 7

Leser-Charts

Es ist davon auszugehen, dass Grand Prix 3 die Top 10 nicht erreicht, sich aber lange Zeit in der Top-20-Gunst unserer Leser tummeln wird.

Oktober 2000	Platz 15
November 2000	Platz 13



Unschön: Die Boxencrew besteht immer noch aus flachplattigen Bitmaps.

WERTUNG

HERSTELLER: Microprose/Habro Int.
GENRE: Rennsimulation
Test in 9/2000
www.grandprixgames.com



HERSTELLER: HASBRO INTERACTIVE

Senior Product Manager Thomas Sewing von Hasbro Interactive kann nicht klagen. In fünf Monaten wurden weit über 100.000 Spiele verkauft, mehr als im gleichen Zeitraum beim vier Jahre alten Vorgänger »Grand Prix 2«. Trotzdem ist er ein wenig enttäuscht: Im größten Markt des Jahres 2000 hatte er mit noch mehr Umsatz gerechnet. Sewing gab aber zu bedenken, dass es heutzutage einfach viel zu viele Formel-1-Spiele mit offizieller Lizenz gibt; in dieser Masse würde GP3 nicht so auffallen, wie es die Klasse des Spiels verdiente. Die mangelhafte Force-Feedback-Unterstützung für Microsoft-Lenkräder sei eine ärgliche Geschichte, über die sich auch Geoff Crammond sehr aufgeregt hätte. Grund war eine falsche Systemregistrierung, ein Fehler, der offenbar schwer zu finden war. Sewing ging auch noch kurz auf die Zukunft ein: Anfang 2001 soll ein offizielles Add-on mit den Daten, Fahrern und Strecken der Saison 2000 erscheinen. Mitte des nächsten Jahres kommt vermutlich ein runderneueretes »Grand Prix 4« in die Geschäfte.

Unter uns

CHRIS TAYLOR

Der Schöpfer von »Total Annihilation« ist zweifellos in der gesamten Computerspiele-Industrie der enthusiastischste Verkäufer seiner eigenen Produkte. Derzeit leitet er seine eigene Firma »Gas Powered Games« und werkelt dort an seinem Lieblingsprojekt »Dungeon Siege«. Chris Taylor war schon lange für unsere unverschämten »Unter uns«-Fragen überfällig. Voilà, wie der Franzose sagen würde ...

Wie geht es Dir denn so, mein Lieber?

Ich fühle mich gerade verdammt gut, einfach jenseits aller Vorstellungskraft. Okay, das liegt wohl sicher an diesem Koks ..., apropos: Gibst Du mir Deinen Fernseher?

Welches Spiel hast Du denn in letzter Zeit gespielt?

Age of Empires 2: The Conquerors.

Wie fühlt man sich denn mitten in der Entwicklung eines neuen Spiels?

Nun, eigentlich ist es eine tolle Sache, aber auch ganz schön mühsam. Wir sind schon ganz schön weit gekommen und haben viel erreicht, aber die größten Herausforderungen liegen

Der größte Moment in der Spiele-Geschichte?

Sicherlich die Erfindung des Computermonitors. Davor haben Computerspiele nicht viel Spaß gemacht, denn man musste auf die Reaktion des Druckerterminals warten des Dir mitteilte, ob Du das außerirdische Mutterschiff mit Deiner Superrakete abgeschossen hast. Aber gerade kommt Mike, ein Mitarbeiter, herein und besteht darauf, dass es »Donkey Kong« war.

Ed Fries, Chris Roberts, Bruce Shelley, Alex Garden und Chris Taylor haben beim letzten Microsoft Gamestock in einem Tisch gesessen. Wer war dabei der Selbsteste von allen?

»Okay, es liegt am Koks – gibst Du mir Deinen Fernseher?«

noch vor uns, und sicher wird bis dahin noch jemand aus dem Team ausflippen. Wir tragen daher hier bei Gas Powered Games alleausrussch-sichere Westen, Standardausführung.

Was war denn das schlechteste Spiel, an dem Du beteiligt warst?

Das müsste wohl »Bill Elliott's NASCAR Challenge« für den Apple Macintosh gewesen sein. Ich habe dort eine kurze Zeit als »Entwicklungsproduzent« gewirkt und dieser Titel wurde mir als »Projekt, das nicht fertig wurde« überwiegen. Mir wurde gesagt, es wäre um etliche Monate verspätet und ich sollte das verdammt Ding einfach nur irgendwie aus der Tür bekommen.

Wann hat Dich zuletzt ein Computerspiel an den Rand des Wahnsinns getrieben?

1988 – und ich habe seither noch immer einen Dachtaschaden. So stark, dass mein Therapeut mir immer noch untersagt, darüber in der Öffentlichkeit zu reden.

Ist das eine Fangfrage? Kommt mir jedenfalls so vor. Hmm, Ed, denn er stellt uns allen Ernstes die Schecks aus, die der Rest von uns dann verpulvert. (Hey Ed, falls Du dies hier liest und etwas angesäuert sein solltest, dass ich Dich gewählt habe: Ich mache nur Spaß! Ich liebe Dich doch, Mann, Du bist der Größte! Küsschen, Küsschen ...)

Jemals verheißt worden?

Nie, aber ich habe am Freitag einen Straßenzettel für zu schnelles Fahren kassiert. Ich bin 38 in einer 25-Mellen-pro-Stunde Zone gefahren. Schande über mich – ich werde es auch nie wieder tun, versprochen!

Wie geht der beste druckbare Witz, den Du in den vergangenen ein, zwei Wochen gehört hast?

Druckbar? Zur Hölle, wir bei Gas Powered Games rufen keine druckbaren Witze!

Gewalt in Spielen: berechtigte Sorge oder Medienhysterie?



Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games.

Ich danke, es ist legitim, sich Gedanken zu machen, aber nur auf die Spieleindustrie einzudringen, während im Fernsehen seit Jahren Leuten in den Kopf geschossen wird, ist unfair. Wir alle sollten verantwortungsvoll sein und unseren Teil beitragen. Das war jetzt das Stichwort für das Abspielen der Nationalhymne.

Was wärest Du ins Big-Brother-Haus mitnehmen?

Wahrscheinlich eine Tätowierung auf meinem Arm, die mich daran erinnert, dass jeder lächerliche Satz, den ich ablasse, landesweit im Fernsehen ausgestrahlt wird ... Ich könnte vielleicht auch neue Tiefen der Lächerlichkeit erreichen, und die Zuschauerzahlen würden explodieren. Dadurch würde ich mich ständig in einem inneren Zwiespalt befinden, ob ich damit meine zukünftige Schauspielkarriere ruinieren würde – oder gerade eben nicht. Oder vielleicht nähme ich auch nur eine Dose gebackene Bohnen mit – ich liebe Bohnen einfach, ich liebe sie!

Online-Spiele: überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?

Unausweichliche Zukunft. Und gerade bemerke ich, dass Journalisten noch ein paar coolere Worte kennen als Spiele-Entwickler.

Welches Spiel sollte schon längst in Entwicklung sein?

Das ist einfach ... ein Spiel über die Liebel Okay, wer macht sich da gerade lustig über mich? Ich bin da ganz schön neurotisch, also raus mit der Halbautomatikwaffe, jeder bekommt jetzt ein Blei-Sandwich verpasst! Yeeee haaaal (PC Gamer/tw)

WER IST CHRIS TAYLOR?

Chris Taylor arbeitet schon seit 1989 in der Spieleindustrie, wobei er vor keinem Bereich zurückschreckte. Vom Beta-Testing über die Programmierung und die Projektleitung füllte er praktisch jede Funktion aus. An entscheidender Stelle wirkte er unter anderem beim Rollenspiel »Test Drive 2« und dem deutlich verspäteten Rollenspiel »Stonekeep« mit. BnM inzwischen abgewickelten Entwickler Cavedog entwarf er den legendären Echtzeit-Strategietitel »Total Annihilation«. Mittlerweile leitet er eine neue Firma: Gas Powered Games.

I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Particle Systems/Infogrames
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** Sommer 2001

- **Internet:**
www.particle-systems.com
- **Besonderheiten:** Fortsetzung von I-War ohne direkten Bezug zum Vorgänger ■ Storylastige SF-Simulation ■ 40 Haupt- und 20 Nebenmissionen



Noch einer erfolgreichen Mission deckt Ihr Raumschiff an eine Versorgungsstation an.

Selbst in der Zukunft ist niemand vor Piraten sicher. Als frisch gebackener Weltraum-Wegelagerer bringen Sie rechtschaffende Astronauten um ihr Hab und Gut.

Arme Menschheit: Die kommenden 300 Jahre beschoren ihr zwar gewaltige technische Fortschritte, trotzdem dreht sich – wie schon in unserer Gegenwart – alles nur um eine liebe Geld. In einer fernen Ecke unserer Galaxie – genauer gesagt 80 Lichtjahre weg vom Geschehen des Vorgängers »I-War« – herrscht

sowohl unter den interstellaren Händlern als auch unter einer Schar von Weltraum-Piraten ein großer Konkurrenzkampf. Der Vater des kleinen Cal Johnston kommt mit seinem notdürftig zusammengefügten Raumschiff gerade mal so über die Runden. Dummerweise steht der arme Mann auch noch bei einigen Weltraum-Geunern ziemlich tief in der Kreide. Und da die Herren mit ihrer Geduld am Ende sind, jagen sie kurzerhand ihn mitsamt seinem Schrottschiff in die Luft. Cal ist nun Vollwaise und wächst unter der Obhut des Raumschiff-Kapitans Jefferson Clay auf, der ihm das Einmaleins der Navigation beibringt. Aber leider wird aus Cal nicht der erwartete Musterkommandant, sondern ein kleiner Weltraum-Gangster, dessen größter Wunsch es ist, den Tod seines Vaters zu rächen.

Weltraum-Piraterie

In einem kleinen, aber gut bewaffneten Schiff machen Sie sich in der Rolle von Cal also zunächst über wehrlose Frachter her. Heben



Mit Angriffen auf wehrlose Frachtschiffe verdienen Sie sich schnell ein paar Merks extra.

Sie die Transporter zerstört, treibt die mehr oder weniger kostbare Fracht durch den Weltraum, die Sie dann bequem mit Ihrem Traktorstahl einfangen. Das so ergebene Hab und Gut verkaufen anschließend Ihre Piretenkollegen. Diese überweisen dann die entsprechenden Credits auf Ihr Konto – Ihnen selbst bleibt der Warenhandel verwehrt.

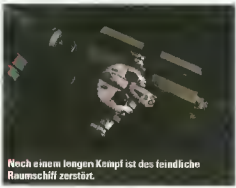
Raumschiff-Tuning

Für eine erfolgreiche Karriere als Weltraum-Pirat benötigen Sie ziemlich viel Kohle, denn in späteren Missionen greifen oder beschützen Sie Raumschiffe von größerem Kaliber – und da sollte Ihr Schiff über zeitgemäße Technologie verfügen, die natürlich entsprechend viel Geld kostet. Deswegen dienen nicht alle der insgesamt 60 Missionen zum Vortreiben der Geschichte, das Öfteren steht es Ihnen völlig frei, Aufträge anzunehmen. Nach den manchmal ziemlich lukrativen Angeboten ist denn schon das eine oder andere zusätzliche Raumschiff-Tuning drin.

Auf die sonst bei Simulationen unverzichtbare Computertastatur sind Sie diesmal nicht angewiesen. Mit dem Coolie-Hat Ihres Joysticks rufen Sie Sternenkarten, Spieloptionen oder den Autopiloten auf und wählen mit der Feuertaste den gewünschten Menüpunkt aus. Interessant sind auch die verschiedenen Waffen der Schiffe. Beispielsweise lassen sich manche Raketen direkt von Ihnen steuern und ins Ziel navigieren.

»Oft steht es Ihnen frei, Aufträge anzunehmen.«

Die technische Seite von »I-War 2« macht bisher einen ziemlich gelungenen Eindruck. Zwischensequenzen erzählen die Geschichte von Cal in regelmäßigen Abständen weiter. Schiffe und Raumstationen im Spiel sind so detailliert dargestellt, dass man beim Heranzoomen sogar 3D-Modelle der Piloten hinter den Cockpitfenstern erkennt. Wenn die Designer beim Missionsdesign ein genauso glückliches Händchen haben, dürfen Sie sich in rund sechs Monaten auf eine aufregende SF-Simulation freuen, auch wenn richtige Heldenfiguren wie in den Klassikern »Elite« oder »Privateer« nicht vorhanden sind. (dk)



Noch einem langen Kampf ist das feindliche Raumschiff zerstört.

Simulieren Sie online statt allein.

VDEK, Frankfurt



STARPEACE

DIE ERSTE 100%-ONLINE WIRTSCHAFTSSIMULATION



STARPEACE ist mehr als nur eine Simulation – ein strategisches Wirtschafts- und Aufbauspiel in Echtzeit, das exklusiv nur über das Internet spielbar ist. Konkurrieren Sie über die STARPEACE-Server 24 Stunden täglich mit Tausenden von Spielern weltweit. Und arbeiten Sie gleichzeitig mit Tausenden anderen zusammen. Aber Vorsicht: Sind Sie Offline gehen die Geschäfte trotzdem weiter... Es gilt, eine neue Welt zu erschaffen – mit über 300 Bauten, über 600 zu erforschenden Technologien und verschiedensten politischen Wahlen. Erfahren Sie eine Online-Simulation, wie es sie noch nie gegeben hat. Erleben Sie STARPEACE.

MONTE CRISTO
MULTIMEDIA
www.montecristogames.com

Entwickelt von:



www.de.infogrames.com

©2000 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and the Monte Cristo design are trademarks of Monte Cristo Multimedia SA.

Z: STEEL SOLDIERS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bitmap Brothers/
Eon Digital Entertainment
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Februar 2001

- **Internet:**
www.bitmap-brothers.co.uk
- **Besonderheiten:** Nachfolger des Strategiespiels »Z« ■ 30 Roboter-einheiten ■ 3D-Grafik mit drei Klimazonen ■ 30 Single- und 20 Multiplayer-Karten

Erinnern Sie sich noch an die breitschultrigen, Zigarren paffenden Roboter aus »Z«? Die Metallschergen stehen kurz vor ihrem Comeback in 3D.

Zwischen den Levels erzählen hervorgehobene Zwischensequenzen die Geschichte weiter.

Waldrodung im High-Tech-Zeitalter: Abgefehlte Bäume bringen Ihnen aber keine Extrapunkte.

Der Buchstabe Z ist der letzte im Alphabet. Und demzufolge dachten wahrscheinlich auch einige Spieler, dass die Bitmap Brothers mit dem 1996 erschienenen Echtzeit-Gemetzel »Z« ihre Abschiedsvorstellung gaben. Und das nach einer ganzen Serie wegweisender Spiele wie etwa »Xenon 2« oder »Speedball«.

Fälsch gedacht, die englische Programmiertruppe – mittlerweile gemächliche ältere Herren – gönnte sich bloß eine kreative Pause und schmiedete Pläne für einen Nachfolger: »Z: Steel Soldiers« steht kurz vor seiner Fertigstellung. Die damaligen Bitmap-Roboter wichen 3D-Polygon-Modellen und auch die Landschaft erstarrt nun im räumlichen Glanz. Drei verschiedene Klimazonen wie Wüste, Eiswelt und dichte Wälder erfordern auf Grund der landesförmigen Beschaffenheit unterschiedliches Vorgehen von Ihren Truppen.

Die Fortsetzung spielt 500 Jahre nach dem ersten Teil. Zwischen den feindlichen Technologie-Konzernen herrscht zurzeit Waffenruhe, die aber auf ziemlich wackeligen Beinen steht. Prompt knallt ihnen jemand eine Bombe vor den Leib. Das schreit natürlich nach Vergeltung und nach einem ordentlichen Schluck Raketentreibstoff machen sich ihre Roboter auf den Weg ins Feindesland. Zwischensequenzen von rund 15 Minuten Länge erzählen die Story weiter und sind im Gegenteil zum Vorgänger Z nicht einfach nur optische Unterhaltungen.

Capture the Flag

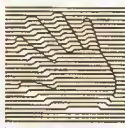
Eine geläufige Strategie bei den meisten Echtzeit-Spielen ist es, möglichst schnell ins Zentrum des gegnerischen Gebiets einzudrin-

gen. Beim Z-Nachfolger führt ein anderer Weg zum Erfolg. Wie schon im Vorgänger ist das gesamte Land in mehrere kleine Territorien eingeteilt. Schlagen Sie in einer dieser Zonen die Feinde in die Flucht, nehmen die Grenzen des Gebiets die Farbe Ihrer Armee an, und das Fleckchen Erde gehört Ihnen. Die Flagge, die das kleine Areal zielt, weist eine bestimmte Nummer auf, die quasi den Grundstückspreis des Landes wiedergibt. Besitzen Sie genügend Gebiete mit hohem Wert, dürfen Sie sich über einen raschen Zuwachs ihrer finanziellen Mittel in Form von virtuellen Steuergeldern erfreuen. Größere Truppenverluste verkraften sich dann leichter, denn dank des dickeren Portemonnaies dürfen Sie weitere Androiden problemlos in Ihren Fabriken produzieren. Was die Einheiten angeht, so haben Sie die Qual der Wahl: Das Repertoire reicht von einfachen Kampfrobotern über Panzerfahrzeuge, Hubschrauber und erstmals auch Schiffe, mit denen Sie

»Besitzen Sie genügend Gebiete, hagelt es Steuergelder.«

DIE BITMAP BROTHERS

Die englische Programmiertruppe ansieht seit Ende der 80er Jahre in der Spieleszene mit. Die kreativen Briten programmierten für diverse Plattformen (Amiga, PC und verschiedene Konsolen) die Actiontitel *Xenon* und *Speedball* (beide 1988) und wenig später die Fartschwunne *Xenon 2* (1989) und *Speedball 2* (1990). Im gleichen Jahr folgte das Action-Adventure *Cadaver*, anschließend erschien *Gods* (1991), ebenfalls ein Action-Adventure. *Chaos Engine* (1993) war eine ungewöhnliche Mischung aus Action und Strategie.



The BITMAP BROTHERS

Nach dem Strategiespiel *Z* (1996) wurde es um die Designer still. Auffällig bei allen Bitmap-Brothers-Spielen ist der spezielle Grafikstil, der allen Titeln einen gewissen Metallic-look verleiht.

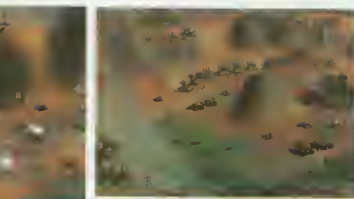
die Wasserkanäle auf manchen Karten unsicher machen. Die insgesamt 30 verschiedenen Vernichtungsmaschinen lassen sich natürlich nicht in ein und derselben Fabrik produzieren und nagen auch mit erheblichen Unterschieden an Ihrem Budget.

Bei großen Spielerealen gewinnen und verlieren Sie ständig zahlreiche Gebiete. Die dar-

auf befindlichen Gebäude wechseln nach einem Sieg nicht sofort den Besitzer, sondern bleiben zunächst noch ein Eigentum des Feindes. Möchten Sie sich auch noch die fremden Bauten unter den Nagel reißen, benötigen Sie Techniker, die Sie nach erfolgreicher Eroberung in die Häuser schicken. Diese werkeln kurze Zeit am Gemäuer herum und überge-

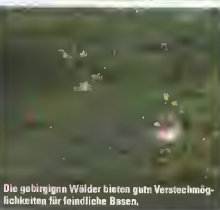
ben es nach der Generalüberholung in Ihre Hände.

Bei der Fülle von Echtzeit-Strategiespielen wird es die Fortsetzung von *Z* nicht gerade leicht haben – und 3D-Grafik war im Genre bislang auch nicht unbedingt der Schlüssel zum Erfolg. Das interessante Spielprinzip, wie die schrittweise Eroberung kleinerer Territorien hebt das Programm aber positiv vom gängigen Echtzeit-Allerlei heraus. Wie es sich wirklich spielt, erfahren Sie in einer unserer nächsten Ausgaben, (dkt)



Da soll der Feind mit einem Angriff rechnen: Ihre eigene Armee hat sich mit zahlreichen Barrieren gut verschanz.

Der Gegner startet einen Ruhestundenangriff, aber in dieser Schlacht sind seine Chancen auf Erfolg ziemlich gering.



Die gebirgigen Wälder bieten guten Versteckmöglichkeiten für feindliche Basen.

INTERVIEW MIT MIKE MONTGOMERY



Mike Montgomery ist einer der kreativen Köpfe der legendären Bitmap-Brothers.

PC Player: Nach eurem Strategiespiel »Z« verschwand ihr plötzlich aus der Spieleszene. Was habt ihr in der Zwischenzeit gemacht?

Mike Montgomery: Diese Frage stellt mir zurzeit wirklich jeder. Nach Z überlegten wir uns, wie eine passende Fortsetzung aussehen könnte. Wir haben in den letzten vier Jahren Konzepte geschmiedet

und an der Entwicklung von »Z: Steel Soldiers« gearbeitet.

PCP: Auf den Markt drängen immer noch zahlreiche Echtzeit-Strategiespiele – die wenigsten davon sind erfolgreich. Rechnet ihr Euch für Z-2 gute Chancen aus?

Mike: Z ist das beste Strategiespiel (lacht). Nein, im Ernst. Wir bauen in Steel Soldiers auf ein etwas anderes Grundkonzept auf – die schrittweise Eroberung von Territorien. Nicht nur das Spielprinzip unterscheidet sich von den anderen Echtzeit-Programmen, sondern auch unsere Gegner-KI ist der Konkurrenz überlegen und die Grafik ist wirklich zeitgemäß.

PCP: Können wir in naher Zukunft mit weiteren Bitmap-Brothers-Spielen rechnen?

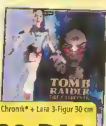
Mike: Wir haben zurzeit eine ganze Menge von neuen Echtzeit-Produkten in der Pipeline. Es wird natürlich nicht nur bei Strategie bleiben. Mehr möchte ich aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten.



Hitman*
79,99 DM

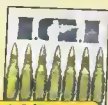


Starship Troopers
64,99 DM



Tomb Raider: Die Chronik* • Last 3-Figur 30 cm
99,99 DM

Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit **Vorbestellungs-Service!** Probier's aus unter www.game-it.com !!!



Project I.G.I.*
79,99 DM



Colin McRae 2
79,99 DM



Jagged Alliance: Unfinished Business
59,99 DM

ACCESSORIES:

Little „Zubehör“ anfordern					
Netzwerkhardware					
7-TB Kabel	106,99	Gameport USB + Gameport	49,99	Trident Optical Share v1	64,99
CH Adapter	174,00	Gameport Ethernet (PCI + USB)	94,99	Seahorse Commander 2	39,99
NetSwitch Pro	186,99	Gameport Parallel	149,99	Natural Keyboard Pro	44,99
16-Channel Stick	214,00	Bumble-Bus	79,99		
Angel Stick Pro	249,00	Thunderpad	19,99		
Angel Stick Pro USB	124,00	Microsoft Subsystem:			
Force FX Feedback	149,99	Central P	59,99		
March 1	94,99	Dual Stick	89,99		
March 2	129,00	FreePlay Pro	99,99		
March 3	149,00	Pro and Play (USB)	29,99		
March 4	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 5	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 6	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 7	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 8	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 9	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 10	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 11	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 12	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 13	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 14	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 15	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 16	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 17	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 18	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 19	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 20	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 21	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 22	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 23	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 24	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 25	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 26	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 27	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 28	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 29	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		
March 30	149,00	Pro and Play (PCI)	29,99		

+++ Kein Mindestbestellwert +++

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

- Telefon: 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: info@game-it.com
- Post: Game it! AG - D87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preis x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie bei Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei **schriftlicher Bestellung**: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei **telefonischer Bestellung**: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



PC ACTION
"Der Testtag: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen!"



PORTO FREI!

Age of Empires Coll.
139,99 DM



Rune
74,99 DM



e-Jay Dance 3
89,99 DM



Siedler 4
79,99 DM



Insane
74,99 DM

WARCRAFT 3

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard Entertainment
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001

- **Internet:** www.warcraft3.com
- **Besonderheiten:** »Helden«-Konzept ■ Helden werden nicht zwangsläufig übernommen ■ Leistungsfähiger Level-Editor ■ Neutrale Gebäude

Brandneue Infos, direkt von Blizzard – wieder haben wir den Entwicklern vor Ort die letzten Geheimnisse ihres Echtzeit-Strategie-Titels entrissen.



Ein Mitglied der Abominaton: Der herkulente Herr mit dem unverteilten Überbiss ist seines Zeichens streng rischender Heckeheil-Held auf Seiten der Untoten.

Bei einem Blizzard-Besuch ließen wir uns nicht die Gelegenheit entgehen, die neuesten Bilder und Detailinfos zu »Warcraft 3« abzugreifen. Spiel designer Rob Pardo erläuterte die Feinheiten der Erfahrungspunkte-Gewinnung für Helden.

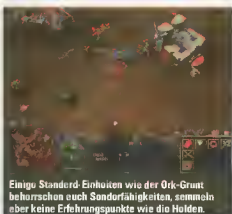
Es gibt nicht nur Erfahrung für selbst gemeuchelte Gegner, die Helden profitieren auch von Kampferfolgen aller anderen befreundeten Einheiten in Ihrer Nähe. Sind mehrere Helden in einer Schlacht anwesend, wird die Punkteanzahl unter ihnen verteilt. Der Spieler ist dadurch zusätzlich motiviert, in der Nähe jedes Gefechts zumindest einen Helden zu postieren – wäre ja schade, wenn Erfahrungspunkte ungenutzt versiegen würden.

Einige Helden werden bestimmte Fertigkeiten und Zaubersprüche automatisch ausführen. Kommt ein Gegner dar fragilen Magierin zu nahe, läßt sie den Angreifer mit »Slow«. Definitiv »stapelbare« sind die Aura-Fähigkeiten der Helden. Einheiten in

der Nähe eines Crusaders können zum Beispiel sowohl von »Seal of Kings« (mehr Lebensenergie) als auch von »Seal of Courage« (Verteidigungs-Bonus) profitieren. Auren wirken sich sogar auf andere Helden in der Nähe aus. Gewöhnen Sie sich aber lieber nicht zu sehr an Ihren liebevoll gepölpelten Level-9-Obermacker, denn die meisten Helden können nicht von einer Mission in die nächste übernommen werden. Rob deutete an, dass es einige Ausnahmen von dieser Regel geben dürfte. Für die Story wichtige Spezialfiguren wie Thrall werden Ihnen aber dauerhaft zur Verfügung stehen.

In der Neutralität liegt das Heil

Begabte Brennpunkte jeder Warcraft-3-Karte könnten die neutralen Gebäude werden. Rob zeigte uns ein Söldnerlager, das von der Partei kontrolliert wird, die als erste einen Helden dorthin bugslert. Sie können hier nicht überragend stark, aber preiswerte Einheiten produzieren. Durch den Besitz eines entsprechenden Lagers können zum



Einige Standard-Einheiten wie der Ork-Grunt beherrschen auch Sonderfähigkeiten, sammeln aber keine Erfahrungspunkte wie die Helden.



Die Spezialität der Crusader sind verschiedene Siegel-Auren, welche die Fähigkeiten befreundeter Einheiten powern.

Beispiel auch Menschen die Taurus Einheiten produzieren, die sonst den Orks vorbehalten sind. Weitsichtige Eroberer besetzen gerne ein Observatorium, denn dadurch darf der Spieler weiter herauszoomen und gewinnt mehr Übersicht. Besetzte Gebäude können übrigens jederzeit vom Feind zurückerobert werden und sind entsprechend schutzbedürftig.

Wer angesichts all dieser verlockenden Features am liebsten seine eigenen Warcraft-3-Missionen bauen möchte, darf sich auf einen gewaltigen Level-Editor freuen. Sie können nicht nur komplexe, geskriptete Sonderereignisse definieren, sondern auch Zwischensequenzen innerhalb der 3D-Grafik Engine inszenieren. Sogar Soundeffekte und Skins der Spielfiguren lassen sich ändern. Beste Voraussetzungen für eine hyperaktive Warcraft-3-Mod-Szene sind damit gegeben. (hl)



Warcraft-3-Chulldesigner Rob Pardo ist offenkundig guter Dinge.

Game

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

SOFTWARE HIGHLIGHTS DEZEMBER 2000

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Wunder komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit **Online-Bestellmöglichkeit** finden Sie im Internet unter **www.game-it.com**

Stand der Preise: 31.10.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



Might & Magic 7 dt+engl.
KD 14,99 DM
Das ist der Designer, der's Teil der MIGHT & MAGIC Serie und einführt Sie das 6. Mal auf einem Kontinent mit dem Namen Jordania. Übernatürliche Kreaturen versuchen die Welt aus ihren Angeln zu hebeln, haben aber naturlich nicht mit Ihnen gerechnet.



Total Annihilation: Kingdoms
KD 9,99 DM
Steuern einen Herrscher der Welt ohne ersparten Pensen, jede mit ihrem eigenen Kampfstrategien. Fehle über Armeen von Skeletts, Legionsführern, anstößigen Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachentrainern. Führe 30 Welten aus Waldern, Wäsen, Sümpfen und Gebirgen. Bellige Burgen und Städte.



Abomination
KD 9,99 DM
Hoch währendst auf die Suche ausbreitet, predigen das Ende der Welt. Sie können sich selbst die "Falschheit" handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfange den wahren Glauben oder die ewige Folter". Bereiten Sie diesem Zaubern ein Ende. Erleben Sie mit Ihrem Trupp von Elitesoldaten, Schützentruppen der wohlwollenden Kulturländer, bevor sich das Virus um die Welt verbreitet.



GTA 2
KD 14,99 DM
Grand Theft Auto ist wieder da. Sieben rückwärts, das Gangs kämpfen brutal um die Vorherrschaft. Zug war die drauf hat und pass gut auf den Kopf. Sieht bekannt und nicht ganz neu, man muss ihn sich verdienen. Herausforderndes Gang System. Verschieden die Freigabe und inwieweit die besten Jahre oder spitz? die Gangs in ihren Rundenkrieg geschickt gegeneinander aus. Absolute Freiheit! bestimme selbst, wie Du dich in die Spitze kämpst.



Myth 2: Soulblighter
KD 9,99 DM
Im Herkules zum fantasievolgenden 3D Strategiegenießen haben Sie es wieder mit einer Mischung aus 3D-Steuerung und Einzelstrategie zu tun. Eine umfangreiche, Multiplayerversion gehört zu den neuen Features. Soziale, endgültige, deutliche Fassung. Entwicklung von Rumpfen, Wäsen, Sümpfen und dem Meeresboden durch Metaphor bereits aufleben.



Age of Wonders
KD 9,99 DM
Die Geschichte beginnt in den Frühen der Erde. Die alten Völker haben in ihnen zersplitterten Frieden. Doch als die Abominen in diesem Utopia einleben, brechen wilde Zeiten der Gewalt an. Ein soziales Fortschreiten, Macht als sich zu ändern, beendet dieses neue Volk das Herrschaftsgebiet der Erde. Die Trümmern erheben sich zwei Gruppen: der herrschende Kult der Stürme und die friedliebenden Fährten.



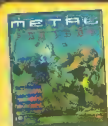
Unreal
KD 9,99 DM
Gesträndert auf einem lebenden Planeten. Sieh dich um. Kristallklare Wasser schwimmen in der Sonne. Schichten verändern sich am Horizont. Erkenntst Du fremdartige Bauwerke. Die Nacht bricht herein. Wege schwimmen in der Dunkelheit. Gottlose Tempel erwarten Dich. Du hast Angst. Du bist in einer neuen Welt... aber es ist keine, die Du jemals zuvor gesehen hast.



TZAR
KD 9,99 DM
25 monumentale Museen, einzelne Missionen oder komplette Kampagnen. Faszinierende Welt voller Mythen mit Magiern, Dämonen, Helden. Herausforderung Gameplay. In wunderbarer Umgebung. Truppen werden durch Kommando, Führung immer erfolgreich. Werheit zwischen Tag und Nacht. Bis zu 10 Spielern gleichzeitig im LAN oder Internet.



War of the Worlds
KD 9,99 DM
Vor 100 Jahren schockierte der Science-Fiction-Autor H. G. Wells die Öffentlichkeit mit dem Roman War of the Worlds. 1978 inszenierte Jeff Wayne das gleichnamige Musical, dessen Musik auch in Filmtitel-Musik-Krieg der Welten für weitere Neuauflage sorgt.



Metal Fatigue
KD 9,99 DM
3 Brüder, die durch einen tragischen Konflikt getrennt wurden. Aufgeteilt zwischen 3 Corporations die mit jeweils eigenen Waffen einen Krieg um die Hedsch Technologie führen. Diese Technologie würde für die Combots einen ungleichen Vorsprung an Macht bedeuten. Wählen Sie aus den Tausenden Teilkombinationen und rüsten Sie Ihre Combots individuell aus, um eine einstufige und Formidable Armee zu bilden.



Unreal Tournament
KD 24,99 DM
UNREAL ist seit dem Erscheinen im Mai 1998 eines der meistverkauften Action-Spiele weltweit. UNREAL Tournament ist mehr als ein würdiger Nachfolger: der den Spieler mit noch intelligenteren, feindlichen und spektakulären Waffen konfrontiert. Ein leicht spielbares intuitives Interface macht es auch Einsteigern leicht, den Kampf gegen die UNREAL: Boys einzeln oder im Team mit den Bots aufzuführen. Das bedeutet Multiple-Play-Spiel auch ohne Online-Karten.



Elsa 3D Revelator
KD 59,99 DM
Die neue 3D-FLISA 3D REVEALATOR mit LCD-Sensortechnologie analysiert Spielen und scannt 3D-Anordnungen. Eine kleine unerreichte, ständige Darstellung. Mit dieser 3D-FLISA mit zum ersten ausgetesteten, neuester Anzeigentechnik und einer ELISA-Größe, die sich auf fast jedem Computertisch ein unvergleichliches, faszinierendes Erlebnis. Das Bild erscheint auf dem benutzenden PC-Monitor in beeindruckenden dreidimensionalen Tiefe.



Dynasty General
KD 9,99 DM
Wie befinden um im Jahre 2000: Taiwan hat gerade seine Unabhängigkeit von China erklärt. China reagiert mit der schnellsten und Kraft eines Druckes, nimmt sich aber mehr als nur Taiwan. Als die Grenzen schließend fallen, beginnt ein weltweiter Krieg. Der 19. Nationen und das modernste Waffenarsenal, das man sich nur vorstellen kann, einschleibt.



Oddworld: Abe's Exoddus
KD 9,99 DM
Willkommen beim köstlichen Spiel. Spätestens der Oddworld jetzt beginnt. Als eine neue und größte Zeit beginnt. ODDWORLD: ABE'S EXODUS in klassischer Oddworld-Tradition bietet "Abe's Exoddus" noch mehr. Intuitive Kommunikation und unternehmerische Resolution wie sein Vorgänger "Abe's Oddysee".



Game Gallery Coll. 1
KD 9,99 DM
Beliebteste Action- und Action-Test, Drive, Deadlock, Grand Prix Championship 1999, Formula 1, Hero of Middle Earth, Nihilus 5, Judge Dredd, F1A-18, Rent A Hero, Superbike, Turbulence, Uplift, Vexen: die Kunst zu erben. 15 dt. Versionen, 17x ausgezeichnet worden. Volume 1.

Bequem bestellen:

in Deutschland:

per Post: Game-IT AG - D-87488 Betzgau
per Internet: <http://www.game-it.com>
per Telefon: 0831-5731555
per E-Mail: bestellung@game-it.com
per Telefon: 0831-573157

in Österreich:

per Post: Game-IT AG - A-6681 Jungholz
per Telefon: 0664-8322
per E-Mail: bestellung@game-it.com
per Internet: <http://www.game-it.com>
per Telefon: 7-5-0-0-0

Versand nach Österreich erfolgt mit Österreichischer Post und wird in Österreich bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wie in Deutschland.

Kein Mindestbestellwert!

Versandkostenfreie Lieferung
bei Warenwert über 180,00 DM!

Versandkosten:

- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet):
3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung:
9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Rufen Sie uns an...

0831-575157

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

Game-IT-Hotlines:

Konsolen-Spiele: 0190 / 872 268 24
PC-Spiele: 0190 / 872 268 26
Computer: 0190 / 882 413 33
Internet: 0190 / 882 418 48
täglich von 8-24 Uhr * 3,63 DM / Min

THE GATEWAY TO GAMES

WELT- WEITER- WIRBEL

Hunderte oder Tausende von Spielern gleichzeitig unterstützen, dröhnt dem Spielestrand entgegen. In dieser und der nächsten Ausgabe beschreiben wir die Sturmflut etwas genauer.

Sie kommt spät, aber sie kommt. Eine mächtige Woge von Online-Spielen, die

Mit Revolutionen ist es nicht einfach. Die konservativen Kräfte, in diesem Fall die Internetkosmen, lassen selbst aufregende Ideen zu einem Pöbel verkommen.

Och pünktlich mit dem Aufkommen der Flatrates in Deutschland erreicht das »Massively Multiplayer Online Game« die Flatrates, hat uns auch noch in einigen Monaten gibt, zumal der Internet-Betrieb aufgrund neuer gesetzlicher Veränderungen noch preisgünstiger werden dürfte. Aber welche mittelalterlichen oder utopischen Reiche erwarten uns? Und warum konzentrieren sich eigentlich so viele Entwickler plötzlich auf Onlinespiele?

Massively Multiplayer = massively Moneymaking

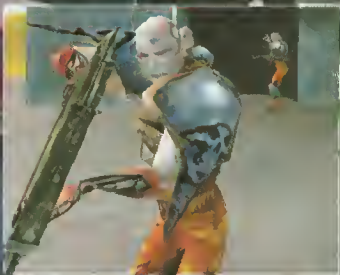
»Ultima Online« (siehe PC Player 12/97) war das erste Internet-Onlinespiel eines großen Herstellers. Die überarbeitete Vollversion dieses bahnbrechenden Werkes (»Ultima Online: Renaissance«) finden Sie übrigens auf der Begleit-CD-A dieser Ausgabe. Zwar fränkte Ultima Online zunächst an Geburtswehen, wie Lags, Ärger mit Player-Killern und Absuchen, dennoch gelang ihm im Laufe der Zeit vor allem in den USA eine Spielergemeinde von weit über 10 000 Köpfen. Aber erst »Everquest« (siehe PC Player 5/99) war ein großer kommerzieller Erfolg. Die beeindruckende 3D-Grafik und die einfache Charakterentwicklung

waren der Ultima-Welt überlegen, hinzu kam ein Fantasy-Reich, welches sich kontinuierlich weiterentwickelte. Dieser Erfolg erwies sich als so spannend, dass sich fast allen physischen Entwicklern über »Ultima Online« (siehe PC Player 12/97) die bislang eine »eigene« und die größte Variante des großen Onlinespiels, die sich aber stark an Everquest anlehnte und nicht so erfolgreich war.

Onlinespiele eignen sich ideal zum Geld verdienen. Der Kunde kauft sich nicht nur das Spiel, sondern muss auch eine monatlich anfallende Gebühr zahlen, meist beträgt diese zehn Dollar. Der Hersteller hat zwar Serverkosten und muss auch ein Team von Programmierern beschäftigen, die die Spielwelt beständig pflegen und weiterentwickeln, aber selbst wenn er nur 50 000 Kunden hat, hat der Hersteller jeden Monat feste Einnahmen in Höhe von über einer Million Mark. Wie viele »free« Everquest-Spieler gibt es? Angeblich 450 000.

Krieg der Welten

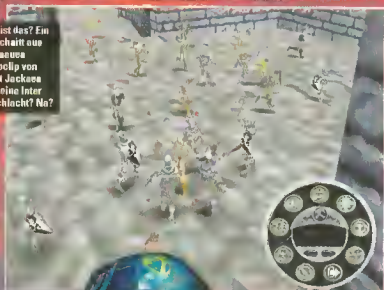
Eine feine Sache für Verant., den Entwickler von Everquest. Die sich offenbar herumgesprochen hat, in den nächsten Jahren wer-



»Das ist ein Überfall. Geld (zehn Dollar) oder Leben«

den viele ambitionierte Onlinespiele erscheinen, dabei wird kaum ein erfolgversprechendes Szenario ausgelassen. »Blade-Runners«-inspirierte Science-Fiction-Welten wechseln sich ab mit Weltraumschlachten, Abenteuern im Camelot der König Arthus-Sage oder Licht-Säbel-Duellen auf Planeten des »Krieg der Sterne«-Universums. Die zweite Generation der Onlinespiele stellt sich auf den folgenden Seiten und in der PC-Player 2/2001 genauer vor. Und es wird doch gelacht, wenn nicht auch für Sie etwas dabei wäre. (PC Gamer/uh)

Was ist das? Ein
Anschait aus
dem neuen
Videoclip von
Janet Jackson
oder eine Inter-
entschleht? Na?



Diese freundlichen
Junge sind Söldner
aus »Planetside«,
dem ersten Ego-
Shooter, der
zugleich ein
Massively Multi-
player Spiel ist.

INHALT

Planetside	46
Big World: Citizen Zero	48
Dark Age of Camelot	50
Anarchy Online	51

PLANETSID

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Verant/Sony
- **Genre:** Wirtschafts-3D-Shooter
- **Termin:** Sommer 2001

- **Internet:** www.verant.com
- **Spielerzahl:** Mehrere Tausend
- **Spielt sich wie:** Quake im Freien, nur größer und komplexer, dank etlicher Fahrzeuge, Bürgerring und fester Söldnerbündnisse



PlanetSide könnte ein äußerst schönes und innovatives Onlinespiel werden. Grafikähnlichkeiten zu den Figuren und Fahrzeugen von «Halo» sind sicherlich kein Zufall.

Ein 3D-Shooter ist für viele Spieler der Adrenalinstoß schlechthin. Wie aber wird es erst sein, wenn viele Tausend wild gewordener Söldner aufeinander losgehen?

Der Titel «PlanetSide» spielt in ferner Zukunft. Gewaltige Konzerne bekämpfen sich so rigoros, dass selbst Unternehmen wie Daimler-Chrysler oder Microsoft im Gegensatz dazu wie buddhistische Weltverbesserer wirken.

Denn die Firmen der Zukunft setzen zur Verwirklichung ihrer Ziele rücksichtslose Söldnerhorden ein. Ja, wenn's doch nur im echten Leben so einfach wäre. Aber noch bleibt ein echter Konzern-Krieg Computerspielern vorbehalten.

Es war einmal ein kleiner Söldner

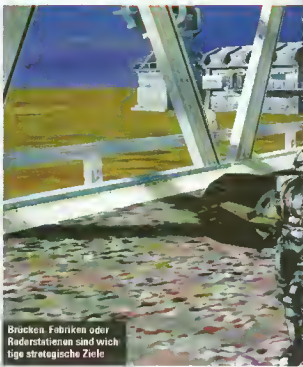
Sie als Spieler sind einer dieser Söldner und beginnen in der Stadt, die von Ihrem Konzern kontrolliert wird. Es gibt vier dieser Großunternehmen, die sich auf verschiedene Aspekte spezialisiert haben: Militär, Forschung, Technologie und Bergbau. Je nachdem, welcher Fraktion Sie beitreten, erhält Ihre Spielfigur

spezielle Fähigkeiten. Ihre «Geburtsstadt» ist sicher und friedlich. Waffen können Ihnen hier nichts tun. Sie besitzen sogar ein eigenes Appartement, in dem Sie sich für gewöhnlich zu Beginn einer jeden Session befinden.

»Eine Art Freiluft-Quake mit komplexen Zielen und Karrieremöglichkeiten.«

Wichtigster Einrichtungsgegenstand ist das Terminal, über welches Sie Nachrichten und Gerüchte erhalten sowie Aufträge annehmen.

Als Frischling versuchen Sie sich an einfachen Missionen, die im Grunde Tutorials sind und Ihnen das Spiel erklären. Botengänge, Patrouillenfahrten, eine Aufklärung in feindlichem Gelände oder der Überfall eines feindlichen Fracht-Konvois genügen für den



Brücken, Fabriken oder Rasterstationen sind wichtige strategische Ziele

Anfang. Mit diesen Aufträgen aber endet das gemütliche Herummühen – die Wildnis außerhalb der Stadt wimmelt nur so von den Söldnern anderer Konzerne. Der vorausschauende Soldat schmiedet daher langfristige Bündnisse mit anderen Söldnern, er kann sich aber auch mit Zufallsbekanntschaften zu kurzfristigen «Parties» zusammenrotten. Durchlebt das Söldnergeschäft gerade eine Krise (Sie wurden besiegt), versorgt Ihre Firma Sie wieder mit einfachen Waffen und Rüstungen; im Gegenzug müssen Sie aber Ihr ganzes Online-Leben lang 20 Prozent Ihrer Einnahmen an Ihre Huter abdrücken.

Vom Rekruten zum Veteranen

Grundsätzlich führen Sie immer nur einen Charakter, selbst wenn dieser im Verlauf des Spiels ins Gras beißt. Wes er öfter tun wird. Das macht aber nicht so viel, Ihr Rambo entwickelt sich dennoch immer weiter und verliert nur seine Ausrüstung. Wichtigster Bedeutungs Gradmesser ist der Bürgerring, der mit jedem erfüllten Auftrag ansteigt. Mit höherem Bürgerring dürfen Sie sich neue Implantate einbauen, bessere Waffen kaufen und vorher unzugängliche Spiel-Moos ausprobieren. Waffen gibt es viele: Die gefährlichsten sind in Fahrzeugen eingebaut. Ein dicker Panzer ist für einen einzelnen Söldner allerdings nur schwer zu erwerben; hier sollte ein



Dieser Söldner hat keine Welle, was aber kein Grund ist, unvorsichtig zu werden.



Fahrzeuge besitzen große Bedeutung. Bis Sie sich aber solch einen Mord-Panzer leisten können, wird einige Zeit vergehen. Anfangs ist man schon auf einen kleinen Buggy sehr stolz (siehe linkes Bild)

erprobtes Regiment von Online-Kameraden zusammenlegen. Um die verschiedenen Waffen zu bedienen und den Brocken gleichzeitig noch zu fahren, sind sowieso mehrere Söldner nötig. Steigen Sie im Bürgerang immer weiter auf, erhalten Sie noch andere Privilegien. Der Söldner von Welt hat eine klangvolle Position innerhalb seines Schutz-Konzerns und erhält vielleicht auch ein schöneres und größeres Appartement.

Hohes Ansehen genießen die Anführer großer Söldnergruppen. Diese Gruppen bilden im Gegensatz zu einem 3D-Shooter-Clan einen echten Machtfaktor, der auf das Spielgeschehen Einfluss hat und ab einer gewissen Größe genau wie ein Konzern Aufträge an andere Spieler oder kleinere Söldnergruppen vergibt und auch Belohnungen verspricht. Für den einsamen Wolf unter den Onlinespielern ist Planetside allerdings nicht gut geeignet. Alle größeren Aufträge verlangen Teamarbeit; wenn man schon kein festes Söldnerbündnis will, sollte man wenigstens einer auf eine Online-Session beschränkten Kampfgemeinschaft beitreten. Ähnliche Gruppenzwänge sind auch aus anderen Onlinespielen bekannt. Bei Planetside werden sie noch wichtiger, da



Keine schlechte Grafik für ein reines Online-Spiel. Oder? Sagen Sie jetzt nichts Falsches.

Konzern angehören, so genannte „Sanctuaries“. Eine sinnvolle Sache; die Spielwelt besteht aus verschiedenen Kontinenten, die ungefähr acht mal acht Kilometer groß sind. Bei lediglich vier Konzernstädten gäbe es viel leblose Landschaft, außerdem erfüllen die Sanctuaries wichtige Aufgaben. Sie sind eine entmilitarisierte Zone: alle Schießprügel werden dort vollautomatisch gesichert. Da die Konzerne keinen Einfluss haben, sind sie zugleich ein Ort des Friedens und des Handelns. Selbst Rivalen aus verschiedenen Konzernen, die sich sonst bis aufs Blut bekämpfen, können hier miteinander sprechen: »Hallo, hier muss das Stück Abfall vom blutdürstigen Konzern B. Wir, die Söldner, rüsten Konzern A. Wir, die Söldner, vom glorreichen und im Grunde friedliebenden Konzern A, sollten Dich hassen und verachten. Aber Du hast in der letzten Schlacht gut gekämpft und verdienst unseren Respekt als Krieger. Lass uns einen trinken gehen.« Und vielleicht besitzt dieser schabig Söldner des Konzerns B noch eine Waffe, auf die man schon lange scharf war, und ist sogar bereit, sie zu verkaufen.

Es ist erklärtes Ziel der Entwickler, die Spieler dazu anzuregen, in möglichst großen Scharen zusammenzuarbeiten. Dies geht nur mittels zugkräftiger Belohnungen. Auch hier spielen die Sanctuaries eine Rolle. Wenn eine genügend große Gruppe von Spielern (etliche Dutzend) zusammenarbeitet und einen Mas-

senangriff auf eine freie Stadt startet, kann sie diese erobern. Alle ökonomischen Vorteile, Waffen und Rohstoffe kommen dieser Gruppe nun zumindest begrenzte Zeit zugute. Und ordentlich Ruhmespunkte für den Bürgerang gibt es außerdem.

Wie wirkt sich die Ökonomie noch aus? Hierzu ein Beispiel. Eine Gruppe des Konzerns A wird angeheuert, um einem Konvoi Geleitschutz zu geben, der auf dem Weg zu einer freien Stadt ist. Eine andere Gruppe des Konzerns B hat den Auftrag, eben diesen Konvoi zu überfallen und alle seine Waren zu erbeuten. Die beiden Gruppen, jede so zehn bis zwölf Spieler stark, treffen sich mitten in der Wildnis und es kommt zum Kampf. Klingt bis hier ungefähr so, wie man es von Spielen wie »Tribes« gewohnt ist.

Erobert aber nun Konzern B mit seinen Männern den Konvoi, hat die neutrale Stadt darunter zu leiden. Beförderte der Konvoi zum Beispiel Solanite-Kristalle, wird aus der Sanctuary an eben diesen Kristallen fehlen. Die Preise für bestimmte Waffen und Güter werden steigen, oder es wird sie gar nicht mehr geben.

Einfacher Shooter, komplexer Shooter

Wam das jetzt alles zu schwierig klingt (ich will kämpfen und keine Rohstoffe verwalten), der kann sich entspannt zurücklehnen. Sie können sich in die Ohhut eines Clans begeben, die Feinde angreifen, die man Ihnen benennt und die Entscheidungen anderen überlassen. Und irgendwo sind auch für Einzelkämpfer immer ein paar Feinde, die es sich zu attackieren lohnt.

Sain volles Potenzial wird dieser »Online-Wirtschafts-Shooter« aber vermutlich erst entfalten, wenn Sie das Söldnergeschäft ernsthaft betreiben, immer schön auf Ihren Bürgerang und die damit verbundenen Privilegien schließen, und mit etlichen Online-Kumpels eine verschworene Gruppe bilden. Entwickler Verant hat dank seiner Everquest-Spiele viel Erfahrung. Wir rechnen mit einem gut austarierten, spannenden und vermutlich auch fahrgeliebten Söldner-Epos. (PC Gamer/uh)

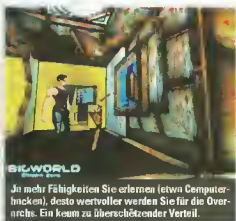
»Einsame Wölfe sind hier noch viel einsamer.«

man in der Hauptsache gegen andere Spieler antritt. Stirbt der Spieler, können seine Genossen die Habe des Unglücksraben im Auge behalten, bis er zum Ort des Kampfes zurückgekehrt ist. Es wird übrigens nur wenige Waffen geben, die sehr wertvoll oder einzigartig sind. Die Entwickler meinen, es ist frustrierend genug abgeschossen zu werden, selbst wenn man dabei keinen unersetzlichen Laser verliert. Der Bürgerang als eigentlicher Erfolgsindikator bleibt, egal, was passiert.

Shooter mit Infrastruktur

Ausgangspunkt aller Aktivitäten ist für gewöhnlich die Heimatstadt Ihres Konzerns, es gibt aber auch freie Städte, die keinem

BIG WORLD: CITIZEN ZERO



BIGWORLD

Je mehr Fähigkeiten Sie erlernen (etwa Computertücken), desto wertvoller werden Sie für die Overarchs. Ein kaum zu überschätzender Vorteil.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** MicroForté
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** 4. Quartal 2001

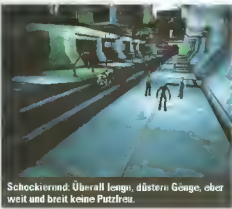
- **Internet:** www.microforte.com/bigworld
- **Spielerzahl:** 10 bis 20 000
- **Spielt sich wie:** Blade Runner im Knast, zudem mit über Amnesie

Was soll ich hier bloß?

Wie in den meisten Onlinespielen, die oft große Ähnlichkeit mit einem Rollenspiel haben, sind Sie Anfangs ein ganz kleines Licht, ein Gefangener, der die Revolte nur am Rande mitbekommen hat. Bei allen Insassen befindet sich ein Mikrochip im Kopf, der große Teile des Gedächtnisses gelöscht hat. Sie haben zwei Primärziele: In der kriminellen Hierarchie aufsteigen und die Einschränkungen, die der Chip Ihrem Gehirn auferlegt, wieder zu beseitigen. Wie das im Einzelnen abläuft, ist noch unklar; aber mit jeder Chip-eauffrischung erhält der Spieler einen Teil seines Gedächtnisses zurück und erfährt mehr über sich und sein Vorleben. Damit dies nicht zu schematisch wird, müsste eigentlich jeder Spieler eine eigene Hintergrundgeschichte erhalten. Wann das funktioniert, erhält Big World eine wesentlich intensivere Atmosphäre als die meisten Onlinespiele. Sie spielen keinen Helden, der bei Null anfängt, sondern einen Charakter mit düsterer Vergangenheit.

Auch sonst geht Big World fortschrittliche Wege: Die Aufträge sind komplex und oft nur mittels Teamarbeit verschiedener Gefangener zu lösen. Sollen Sie zum Beispiel einen Einbruch durchführen, öffnet der Hacker die Sicherheitstür, der Kämpfer stürmt hindurch und erledigt die dahinter befindlichen Wachen, überraschten Wachen. Wichtigstes Spielelement sind die Overarchs. Obwohl diese vom Computer geführt werden, ähneln Sie in weiten Teilen den Spielfiguren. Sie besitzen ihr eigenes Inventar, eine natürlich nur rudimentäre Persönlichkeit und residieren in einem Hauptquartier. Wenn Sie und andere Spieler die Aufträge eines Overarchs annehmen und erfüllen, können sich die Machtverhältnisse auf Neo Eden ändern. Der Overarch zieht dann in ein neues und schöneres Hauptquartier und belohnt Sie außerdem.

(PC Gamer/uh)



Schockierend: Überall Design, düstere Gänge, aber weit und breit keine Putzfrau.



Big World spielt auf einem Gefängnisplaneten; ob Ihnen wenigstens Motorradfahren ein Gefühl von Freiheit vermittelt? Um Führerscheine und Alkoholkontrollen brauchen Sie sich immerhin nicht zu sorgen.

Erst wurden Sie auf einen fernen Planeten verbannt und dann kam auch noch der Knast hinzu. Doch selbst hinter Gittern kann das Leben spannend sein.

Der Richter: »Müller, Sie werden wegen obszöner Nieserei auf dem Bürgersteig zu zwei Wochen Gefängnis verurteilt. Haben Sie noch etwas zu sagen?«

Der Angeklagte: »Ja, hohes Gericht. Es tut mir leid, ich will es auch nie wieder tun, und darf ich meinen PC mit in die Zelle nehmen?«

Prost Mahlzeit

Im Gefängnis kann Müller hoffentlich ungestört seinen Online-Zwang ausleben; »Big World: Citizen Zero« passt ideal zur gemächlichen Zellenatmosphäre. Der Entwickler Microforte ist in Deutschland noch ein unbeschriebenes Blatt, aber kein Nobody. Von

Interplay erhielt man Auftrag und Lizenz für »Fallout Tactics« und war diese hochklassige Rollenspielreihe als Strategiespiel weiterführen darf, muss gewisse Talente haben.

Bei Big World befinden Sie sich auf dem Gefängnis-Planeten »Neo Eden«, der von der Außenwelt völlig abgeschnitten ist. Vor kurzem gab es einen Aufstand gegen die Wachen und nun haben die Insassen ihre eigenen Hierarchien errichtet. An der Spitze stehen die so genannten »Overarchs«, die am besten mit mittelalterlichen Lehnherren zu vergleichen sind. Jeder hat sein eigenes Gebiet und kämpft mit den anderen Overarchs darum, seinen eigenen Machtbereich zu erweitern.

Cossacks

- European Wars

Eine neue Ära beginnt...



- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielfeldern. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc.)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preußen, Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 17 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet



**Jetzt
im
Handel!**

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: www.cossacks.de

"Der erste Eindruck: Total überwältigend!" **Spiegel** (12/2000)

"Technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert" **PC** (12/2000)

"Dieses Spiel hat alles, was der Aufbau und Echtzeitstrategie zu seinem Glück braucht" **PC JOKER** (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das!" **Gambit** (12/2000)

cdv
www.cdv.de

DARK AGE OF CAMELOT



Troll, Kobold, Zwerg, welches Monster? Hätten Sie denn gern?

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mythic Games
- **Epoche:** Mythisches Mittelalter
- **Termin:** Sommer 2001

- **Internet:** www.mythicgames.com
- **Spielerzahl:** 2000 bis 3000
- **Spielt sich wie:** König Artus' Ritter und Mythenwesen versuchen sich in Capture the Flag

auch noch seltsameren Rassen zusammensetzen: Wikingern, Zwergen, Trollen und Kobolden. Völlig klar, dass die viehischen Norweger die braven Engländer verachten und diese sich schon immer über die schlechten Essensmieten der Kelten geärgert haben. Die zwölf Rassen, die sie natürlich alle spielen können, lächeln Ihnen auf obigem Gruppenfoto entgegen,

Reich gegen Reich

Damit es außer der gegenseitigen Abneigung noch weitere Gründe für verbissene Schlachten gibt, sind weiträumig mächtige Relikte verteilt. Übergeordnetes Spielziel eines jeden Einwohners ist es, diese Relikte zu erobern. Außerdem besitzt jedes Reich magische Schreine, die unbedingt verteidigt werden müssen. Hier konnte ein Haken für die Spielbalance stecken: Wie wollen die Programmierer verfahren, wenn die Spieler eines Reiches zu mächtig werden und den unterlegenen Völkern mehr und mehr Schreine entziehen? Endet die Online-Party etwa abrupt, wenn alle Schreine von einem Reich erobert wurden? Wir werden sehen.

Als schwacher Ritter oder Riese der ersten Stunde sind Ihnen die Granzgefechte noch herzlich egal. Sie haben genug damit zu tun, die Umgebung Ihrer Heimatstadt weit weg von den Grenzen der anderen Reiche zu erkunden, Ihre Spielfigur zu entwickeln und vielleicht den einen oder anderen Dreck zu töten. Nur die erfahrenen Spieler wagen sich in die Grenzkriege und gegen den grimmigsten Feind, den es in Computerspielen gibt: andere menschliche Spieler.

Dank seines mythischen und doch halbwegs realen Hintergrunds und den zwölf Rassen mit ihren jeweils eigenen Charakterklassen macht das Programm einen interessanten Eindruck. Beta-Testphasen sind bereits angefallen, wodurch der Veröffentlichungstermin Mitte nächsten Jahres realistisch wirkt. (PC Gamer/uh)



Auch im Mittelalter verwendet man gerne übersichtliche Tabellen für die Charakterdarstellung.



Wenn Banditen zu vorwitzig werden: Dünne Ritter rösteten den Anführer der Bande gut durch.

Ein Ritter und ein Troll im Feld – die Schlacht wird episch, wie bestellt.

Lanzelet, Prinz Eisenherz, Merlin der Zauberer. Bekannte Figuren aus Entenhausen, die nun wirklich ein jeder kennen sollte.

Als Nachbarn von Onkel Dagobert hatten sie allerdings nicht viel zu lachen. Sie sind deshalb ins Mittelalter umgezogen, kämpfen dort um Ruhm und Ehre und erleben zahlreiche Abenteuer. Schon aufregend.

Scherz beiseite

Die Jungs entspringen natürlich der Sage um König Artus, sind unzählige Male verfilmert oder verzeichnet worden und fest ebenso bekannt wie Donald der Entenher. Für ein großes Online-Spiel bieten sie sich gut an; eine aufwendi-

ge Hintergrundgeschichte muss man als Entwickler gar nicht mehr erfinden. Nur halt das Ganze etwas systematisieren: Es wird nicht nur das Camelot des guten Königs geben, sondern auch noch zwei große Nachbarländer, die mit gar üblig Volk gefüllt sind.

In England leben nur Menschen, was nicht völlig überraschend ist. Sie bestehen aus vier Rassen: den vielseitigen Bretonen, den kraftvollen Hochländern, den schnellen und raffinierten Serazenen (ein ererbisches Hilfsvolk, welches schon einige Generationen lang in England lebt) und den Aveloniern, von denen es heißt, sie beherrschen uralte Magie. Alle zusammen helfen König Artus, sein Reich in Ordnung zu halten und es vor Feinden zu beschützen. Widersacher gibt es viele: Im Norden liegt Hibernia, wo die barbarischen Kelten leben. Die sind allerdings noch hermslos im Vergleich zur Riesenrasse der Flerbolg, den Eschenmenschen und den Ellen, die sich ebenfalls dort herumtummeln. Und dann liegt nicht weit entfernt das Reich der Norweger, die sich

ANARCHY ONLINE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Funcom
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Internet:** www.anarchyonline.com
- **Spielerzahl:** ungefähr 3000
- **Spielt sich wie:** Everquest in der Zukunft, mit einem epischen, vier Jahre lang schwellenden Konflikt



Die Großwildjagd ist beendet. Jetzt geht es an die Verteilung der Beute. Schließlich wird für diese schönen ... Äh, ... Solomenderhörnchenfelle bestimmt ein guter Preis in der neuen Stadt gezahlt.

Für Konfliktpotenzial wird in allen neuen Online-Spielen ausreichend gesorgt. Hier ist es der klassische Kampf des edlen Wilden gegen den verdorbenen Zivilisierten.

Der Planet Rubi-Ka war ein gemütliches Fleckchen. Etwas was gemächlich. Jeden Morgen ging die Sonne auf und jeden Abend wieder unter. Und das waren die Höhepunkte des Tages.

Bloß gut, dass es auf Rubi-Ka das seltene Mineral Notum gibt. Und so landete eines Tages die teuflische Omni-Tek MecaCorp auf dem Planeten, um ihn nach allen Regeln der Kunst auszubeuten. Für die Eingeborenen die Gelegenheit, mal etwas anderes zu tun, als Eier aus den Nestern von Flugechsen zu stibitzen und Rhinomänner zu jagen.

Technik gegen Heldenmut

Sie haben die Wahl: Wollen Sie die schlaffen Eingeborenen auf Treib bringen und bestmöglichst ausrotten? Omni-Tek ist eine Firma ganz im Geiste moderner Geschäftsphilosophie: Moral und Anstand sind ihr Fremdwörter. Oder wollen Sie als verstörter Wilder die Fremden, die sich hier so schonungslos breit machen, wieder vertreiben?

Je nach Wahl spielt sich »Anarchy Online« völlig anders. Auf Seiten der Omni-Tek haben

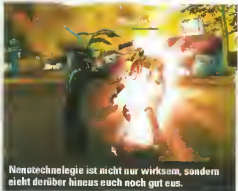


Ein so genannter Brute, ein genetisch gezüchteter Kämpfer. Die müssen nicht schön sein.

Sie den Rückhalt eines gigantischen Konzerns. Sie werden mit hochwertiger Ausrüstung wie medizinischer Hilfe versorgt und erhalten regelmäßig Aufstiegsmöglichkeiten in der Omni-Tek-Hierarchie sowie Schulungen. Dafür sind Sie aber an die strepazlose Firmenroutine gebunden, müssen die Anordnungen Ihrer Vorgesetzten befolgen und bisweilen unerquickliche sowie mühevollen Aufgaben erfüllen. Die verschiedenen Clans, zu denen sich die



Denk der Nanotechnologie kann man selbst in der Science-Fiction-Welt von Anarchy Online zaubern.



Nanotechnologie ist nicht nur wirksam, sondern zieht darüber hinaus auch noch gut aus.

Eingeborenen zusammengeschlossen haben, besitzen natürlich nicht die schier unbegrenzten Ressourcen des Bergbau-Multis.

Wenn Sie in der Rolle der Ureinwohner Ihre Kampffähigkeiten verbessern wollen, müssen Sie Omni-Tek-Söldner angreifen, als Techniker lernen Sie nur durchs reale Bombenbasteln dazu und wenn Sie eine politische Karriere anstreben, verhandeln Sie direkt mit anderen Stämmen. Dafür ist der Zusammenhalt der einzelnen Mitglieder viel größer als bei den überheblichen Omni-Teklern. Etwa: »Mein Wigwam ist Dein Wigwam.« Es gibt grundverschiedene Clans. Als Sentinel setzen Sie auf nackte Gewalt (»Nieder mit Omni-Tek!«), Angehörige des friedliebenden New-Dawn-Stammes sind eher Blumenkinder: »Auch Omni-Tekler sind Computerspieler. Lasst uns mit ihnen verhandeln.«

Das lange Spiel

Funcom hat mit Anarchy Online große Pläne. Punktlich mit Spielbeginn wird eine Hintergrundgeschichte einsetzen, die auf vier reale Jahre angelegt ist. In dieser Geschichte werden sich die Kräfteverhältnisse immer wieder ändern und der Konflikt gegen Ende in einen klassischen Showdown münden. Eine der beiden Seiten wird es danach nicht mehr geben. Vermutlich ist der Ausgang selbst für die Programmierer noch offen, aber Tausende von kleinen und auch großen Aufgaben warten schon auf die Spieler. Mit diesem prallgefüllten Drehbuch will Funcom der Langeweile keine Chance geben und den Bezug zum Spiel erhöhen. Aber ob die Computerspieler wirklich vier Jahre lang einem einzigen Programm die Treue halten? (PC Gamer/uh)

THREE KINGDOMS IM JAHR DES DRACHEN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Overmax/Eidos
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Internet:** www.eidos.de
- **Besonderheiten:** Basiert auf historischen Ereignissen und einem Roman aus dem 14. Jahrhundert ■ Sehr variable Strategien möglich

Das alte China ist ein unerschöpflicher Quell für strategische Studien – ganz besonders die Ära der drei Königreiche. Eidos will sie uns in einer Echtzeitstrategie der Sonderklasse näher bringen.



Sehr hübsch und äußerst detailliert – man echte allein mal auf die Bäume!

Auffällig dabei ist schon auf den ersten Blick, dass das Spiel eine große Menge verschiedener Möglichkeiten bietet, aber dennoch auf den wichtigsten Ereignissen dieses «Chinesischen Interregnum» basiert.

Dies bedeutet zum einen, dass Sie sich mit den verschiedenen Teilbereichen der Ökonomie auseinander setzen müssen: Landwirtschaft, Handel und Forschung gehören zu den

unbedingbaren Voraussetzungen eines erfolgreich erwerbenden Generals. Vor allem

Letzteres ist besonders wichtig, haben doch neue Technologien schon so manchen Krieg entschieden. Aber auch die klassischen Betätigungsfelder der Schlachtfelder stehen Ihnen hier offen, und das gilt für die geheimen Verhandlungszimmer in gleicher Weise.

Darüber hinaus soll es sogar möglich sein, den Sieg ohne eigentliche militärische Unterwerfung zu erringen. Kontrolle des Handels, technische Übermacht oder die politische Vorherrschaft durch Erschaffung eines Bündnissystems werden vom Hersteller als alternative Möglichkeiten aufgezählt – wenn es denn tatsächlich so implementiert werden kann, wäre Three Kingdoms einer der wenigen Fälle jenseits der »Master of Orion«-Reihe und den verschie-

Ob seinerzeit wirklich solche Kellern in China herumgelaufen sind, wollen wir lieber nicht diskutieren – eher mehr Speß macht ein jasschen Magie «Hemal»

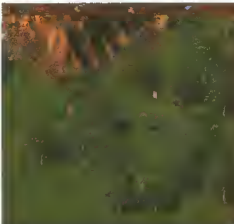


Schnell! Diese Schlacht werden wir wohl verlieren.

denen Mitgliedern der weitläufigen »Civilization«-Familie.

Jedes der drei beteiligten Imperien kann natürlich mit besonderen Bedingungen aufwarten: Sowohl im Bereich der Technik als auch der kulturellen Möglichkeiten unterscheidet

sich das Trio deutlich, so dass das Spiel immer wieder neue Herausforderungen bietet, je nachdem, wessen Partei Sie ergreifen. Die Grafiker des Projekts haben, wie hier ersichtlich, ganze Arbeit geleistet, und zum Schluss noch eine gute Nachricht für die Multiplayer-Freunde: Bis zu acht Parteien gleichzeitig können per Netzwerk oder Internet um die Vorherrschaft rangeln. (gn)



Wälder und Berge bilden oft hervorragende Verstecke für Ihre Truppen.

SO WAR DAS DAMALS WIRKLICH!

Zum Ende des zweiten nachchristlichen Jahrhunderts geht auch in China eine Epoche zu Ende: Die zweite Han-Dynastie taumelt in einem Hungeraufstand der einfachen Bauern ihrem Untergang entgegen. In den Wirren nach dem Fall des Kaisers etablieren sich drei Nachfolgestaaten. Fast zwölftausend Jahre später verarbeitet Luo Guanzhong die Geschichte zu einem, auch heute noch arbeitsfähigen historischen Roman (Luo Guanzhong: Three Kingdoms, University of California Press 1999, 488 Seiten). Die Online-Versionen des Textes finden Sie übrigens unter www.geocities.com/Hollywood/Academy/8100/index.htm, darunter eine mit amerikanischen umbenannten Handlungssträngen – klar, wer nicht zählen kann, kann sich auch keine chinesischen Namen merken. Tja, und in den letzten Jahren des alten Jahrtausends strickt Kwei schließlich die vielbeachtete Strategiewelt-Serie »Romance of the Three Kingdoms« aus dem reichhaltigen Stoff.



Luo Guanzhongs drei Königreiche.

„Du befehlighst das stärkste Angriffsteam aller Zeiten.“

Du agierst
im Schatten
deiner Gegner

Du legst Terroristen das
Handwerk. Für die Welt bist
du die Delta Force.“



DELTA FORCE Land Warrior

- Basierend auf dem Trainingsprogramm der US ARMY-Elite
- Neue 3D-Engine
- Neue Hightech-Waffen und -Systeme
- Neue Charaktere mit besonderen Fähigkeiten
- Riesige Multiplayer-Schlachten über Internet mit NovaWorld (mit bis zu 50 Spielern)*
- Dauerhafte Online-Charakterstatistiken bei NovaWorld
- Missionseditor zum individuellen Erstellen von Einzel- oder Multiplayer-Schlachten



NovaWorld

NOVALOGIC - THE ART OF WAR.

PC
CD

www.novalogic.com

© 2000 Novalogic, Inc. Novalogic, the Novalogic Logo, Delta Force und NovaWorld sind eingetragte Marken. Und das Delta Force Logo, Novalogic - The Art of War, das NovaWorld Logo sowie Land Warrior sind Marken von Novalogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. *Bei Kauf des Produkts. Ein Internet-Zugang ist erforderlich. Der Spieler trägt die vollen Internet-Gebühren. Novalogic behält sich das Recht vor, jederzeit die Service-Bedingungen zu ändern.

THRONE OF DARKNESS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Click Entertainment/Sierra
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.havas.de/home

page/games/sierra/throne-of-darkness

- **Besonderheiten:** Fernöstlicher Diablo-Klon von zwei Ex-Diablo-Machern ■ 7 Samurai-Klassen ■ Bis zu 4 Spielfiguren gleichzeitig in Aktion ■ Über 20 Monstertypen (x 3 Variationen) ■ Bis zu 35 Spieler gleichzeitig

Ein paar Blizzard-Flüchtlinge wollen die Diablo-Thronfolge antreten. Mit sieben glorreichen Samurai schreddern Sie Monster aus der japanischen Mythologie.



Einsam und allein? Das muss nicht sein! Mit einem Samurai-Quertett werden Männerfreundschaften gepflegt und Monster schneller zerlegt, als Sie »Toshiro Mitune« sagen können.

Eine ganze Zocker-Generation hat die merkwürdige Suchtwirkung des simplen »Diablo«-Spielprinzips verinnerlicht, analysiert und sezeliert. Aber warum schafft es außer Blizzard niemand, diesem Konzept so viel Spielspaß zu entlocken?

Viele Klon-Versuche sind gescheitert, doch die Meher von »Throne of Darkness« sind guter Dinge. Kein Wunder, schließlich haben Art Director Ben Haas und Chef-Programmierer Dorion Gartner einst maßgeblich am ersten Diablo mitgewirkt. Die 30 Mitarbeiter von Click Entertainment werken derzeit an einem unheimlichen Diablo-Neffen, der durch Heldengruppen-Verwaltung und Fernost-Szenario Neugier weckt. »Ich hatte vom mittelalterlichen Europa genug«, stand für Ben Haas nach mehreren Jahren als Diablo-Grafiker fest. Die Inspiration zum japanischen Szenario kam ihm beim Anblicken des Filmklassikers »Throne of Blood«, den Akira Kurosawa 1957 inszenierte (deutscher Titel: »Das Schloss im

Spinnwebwald«). Click Entertainment hatte sogar einen offiziellen Film zum Spiel in Erwägung gezogen. Die damit verbundenen hohen Lizenzkosten bescherten dieser Idee allerdings ein rasches Harakiri.

Vier Samurais gleichzeitig

Im Gegensatz zu Diablo steuern Sie nicht einen einzigen Helden, sondern eine siebenköpfige Party. Jeder Samurai gehört zu einer anderen Klasse, namentlich Bogenschütze, Magier, Berserker, Ninja, Schwertmeister, Anführer und Sumo-Wonneppropfen. Maximal vier Spielfiguren sind gleichzeitig im Einsatz, aber Sie dürfen jederzeit das Personal auswechseln (die anderen Samurais hocken inzwischen auf der Reservebank). Je nach Hindernissen und Gegnern empfehlen sich andere Konfigurationen. Eine Barrikade steht im Weg? Der Sumo zentriert alles, was sich ihm in den Weg stellt. Distanzwaffen sind gefragt? Bogenschützen und Ninja aufs Schlechtfeld scheuchen.

Einen Helden steuern Sie direkt, die Kollegen folgen bestimmten Verhaltensmustern. »Playcalling« nennen die Entwickler von Click Entertainment den Wechsel der Spieltaktik. Vorher definierte Marschrouten werden blitzschnell per Tastendruck ausgewählt.

Dadurch haben Sie Einfluss auf Formation und Verhalten der computergesteuerten Party-Mitglieder. Die gesammelten Erfahrungspunkte werden durch die Anzahl der aktiven Spielfiguren geteilt. Es liegt an Ihnen, ob Sie alle Samurai gleichmäßig aufbauen oder sich auf ein paar Lieblinge konzentrieren. Jede Klasse kann drei Waffengattungen benutzen. Üben Sie schon mal die Aussprache von Vokabeln wie Wakizashi (Kurzschwert), Shuriken (Wurfstern) oder Naginate (Hellbarde). Damit der Spieler langsam mit den Eigenheiten der sieben Helden vertraut wird, stößt ein Samurai nach dem anderen im Spielverlauf zu Ihrer Party. Jede Persönlichkeit hat eine kleine Hintergrund-Story, die durch schicke Zwischensequenzen im Anime-Stil erläutert wird.

So ist es recht: Ein Samurai hat seine passenden Schildkrötenpoker immer dabei und ist einem kleinen Kämpfchen nicht abgeneigt.

Wir müssen alle Opfer bringen

Das Zaubersystem erinnert stark an den Skill-Aufbau von Diablo 2. Jeder Samurai kann jeweils zehn Fertigkeiten in vier Kategorien lernen. Die Fachgebiete Feuer, Erde, Blitz und Wasser sind bei allen Helden gleich, aber innerhalb dieser Schulbuden gibt es teilweise anderen Hokusokus. Insgesamt 80 verschiedene Zauber verteilen sich auf die sieben Spielfiguren. In erster Linie erwarten Sie die üblichen Variationen von Angriffszaubern (Blitzmagie, Feuerattacke und so weiter),



Viele Monster sind der japanischen Mythologie entlehnt. Aus dem Koppo (rechts oben) könnte man viele Dason mit Schildkröten-Suppe machen.



Überflüssiges wird im Schmied-Menü (links) auf die Theke gelegt. Der silberne Handwerker bestellt daraus Ausrüstungsgegenstände.

sowie Heilung und Resistenzen gegen bestimmte Elemente. Die Wirkung jedes Sprüchleins lässt sich in mehreren Stufen ausbauen. Viele High-End-Geschosse werden erst zugänglich, wenn man vorher Punkte in die Grundlagenforschung der jeweiligen Gattung gesteckt hat.

Sobald ein Held genug Monster geschneitelt hat, um einen Level aufzusteigen, bekommt er sechs Punkte spendiert. Damit lassen sich die Talentwerte Stärke, Gewandtheit, Charisma und Ki (entspricht Mana) beliebig ausbauen. Im Gegensatz zu Diablo 2 erhalten Sie aber keine Punkte für den Ausbau der Zauber-Fertigkeiten. Sie müssen den



Hitzfelds Rotationsprinzip erfreut sich unerwarteter Verbreitung. Am unteren Bildrand ist das Auswahlmennü zu sehen, mit dem Sie die Party-Zusammensetzung ändern.

»Maximal vier Samurais sind im Einsatz, die anderen hocken auf der Reservebank.«

jeweiligen Göttern schon etwas Schönes opfern, um diese wichtigen Magie-Vitamin-spritzen zu erhalten. Der für solche Dienstleistungen zuständige Bereitschafts-Priester kann jederzeit aufgerufen werden. Sie packen dazu einfach eine Schippe entbehrlicher Gegenstände in die Opferschale und der Priester lässt Sie wissen, ob die Spende für ein Punkchen reicht.

Sammeln und tauschen

Das Gegenstück zum Priester ist der Schmied, bei dem Sie verschiedene Gegenstand-Kombinationen gegen Super-Items eintauschen. Packen Sie beispielsweise fünf Anfänger-Bögen auf seine Ladentheke, kann

der gute Mann einen Experten-Bogen daraus basteln. Rücken Sie mit magischen Gegenständen als Extra-Zutaten heraus, um der Handarbeit zusätzliche Sonderfähigkeiten zu verleihen. Leider verändern nicht alle angelegten Ausrüstungsgegenstände das Aussehen Ihrer Spielfiguren. Pro Charakter gibt es

schendlich. Für Mehrspieler-Freunde ist ein »King of the Hill«-Spielprinzip geplant, bei dem bis zu fünf Clans mit jeweils sieben Samurais antreten – macht untarn Strich 35 Spieler gleichzeitig.

Für ein paar Pixel mehr

Die Grafiktechnik von Throne of Darkness setzt auf vorgedrehten Sprites. Im Vergleich zu Diablo 2 ist die Auflösung mit 800 mal 600 Pixeln eine Stufe höher. Dadurch wirken die Spielfiguren und Monster relativ groß, ohne dass die Übersicht dabei zu Grunde geht. Die Diablo-Seelenverwandtschaft ist dennoch unübersehbar. Anzeigen für Lebens- und Zauberenergie, das Inventar oder die Struktur der Talentbäumchen erinnern schon fatal an einen gewissen Höllenfürsten.

Der Throne-Version, die wir bei Click Entertainment gespielt haben, stehen noch einige Feature-Einbauten und Feinschliff-Maßnahmen bevor. Den anvisierten Termin »1. Quartal 2001« genieße man deshalb mit Vorsicht, aber wir sind ja durch diabolische Terminverschüttungen abgehärtet. (hl)

jeweils drei Helm-, Waffen und Rüstungs-Looks.

Gekämpft und geplündert wird in zehn großen Levels. Click Entertainment verspricht fünf zu befreiende Burgen, die jeweils aus einem Innenbereich und Drumherum-Örtlichkeiten jenseits der Schlossmauern bestehen. Dazu kommt eine gabrigige Oberwelt samt Geheimgängen und einem Höhlensystem, das immer wieder neu von Monstern bevölkert wird – genau richtig für den kleinen Erfahrungspunkte-Hunger zwischendurch.

DA HAT ES CLICK GEMACHT

Als Diablo fertig war, unterbreitete Grafiker Ben Haas seinem damaligen Boss Erich Schaefer die Idee eines Samurai-Spiels. Doch Blizzard wollte lieber Diablo fortschreiben, woraufhin sich Ben zusammen mit Diablo-Programmierer Doran Garner selbstständig machte: Mitte 1997 wurde Click Entertainment in San Francisco gegründet.

Zunächst wendete das ambitionierte Traumprojekt Throne of Darkness auf Eis. Um Kapital in die leeren Kassen zu kriegen, widmete sich das Team der weniger glamourösen Auftragsarbeit »Berbie Super Sports« für Mätl.

Als es dann mit Throne richtig losgehen sollte, musste ein Publisher-Wechsel vordefert werden. Eigentlich war schon ein Vertrag mit Activision unterschrieben, doch ein halbes Jahr später zog sich diese Firma ganz aus dem PC-Bereich zurück. Sierrre war schnell zur Stelle, um die Veröffentlichungs-Rechte für das Action-Rollenspiel aufzupicken. Inzwischen ist Click Entertainment von drei auf 30 Mitarbeiter gewachsen. »Es hat mich überrascht, wie lange es dauert, ein Team und eine Firma aufzubauen, während man gleichzeitig mit dem Spiel vorankommen muss«, fassst Doran die Erkenntnisse des Jungunternehmer Daseins zusammen. Ben Haas steuert grinsend eine Analyse der Arbeitsteilung bei: »Doran ist gut im Lösen von Problemen, die ich verursache.«



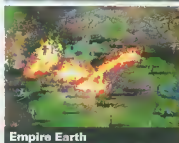
Click-Gründer Doran Garner (links) und Ben Haas (rechts) perfektionieren ihre Nihokampf-Künste an der firmeneigenen Bruce-Lee-Statue.



Ihre Helden haben keinen Blick für die Japan-Architektur. Sie steuern einen beliebigen Charakter, die Kollegen wetzen computergesteuert hinterher.



Dragonriders



Empire Earth



Iron Dignity



Pool of Radiance 2



Unreal 2



Z: Steel Soldiers

DIE BELIEBTESTEN SPIELERHERSTELLER*

- 1 Bioware
- 2 Westwood
- 3 Blizzard
- 4 EA Sports
- 5 Interplay

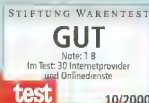
AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Age of Sall 2	Talonssoft/Take 2 Interactive	Strategie	1. Quartal 2001
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 2001
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	1. Quartal 2001
Battle Isle, Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strategie	1. Quartal 2001
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	1. Quartal 2001
Capitalism 2	Enlight Software/Ubisoft	Wirtschaftssimulation	Mai 2001
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	4. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	4. Quartal 2000
Command & Conquer: Renegade	Novalogie/Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 2001
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strategie	März 2001
Descent 4	Parallax Studios/Interplay	3D-Action	4. Quartal 2000
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	März 2001
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software	Action	1. Quartal 2001
Dragonriders	Ubisoft	Rollenspiel	1. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	Mai 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Microsoft	August 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2001
Fallout Tactics	14" East/Interplay	Strategie	1. Quartal 2001
Fate of the Dragon	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001
Fly 2001	Terminal Reality/Take 2 Int.	Flugsimulation	4. Quartal 2001
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	4. Quartal 2000
Galileo	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	1. Quartal 2001
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	4. Quartal 2000
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	3. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action-Strategie	3. Quartal 2001
Icewind Dale: The Heart of Winter	Black Isle/Interplay	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Iron Dignity	Artes Software/Topware Int.	Action-Strategie	1. Quartal 2001
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2000
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
Mana 2	Virgin Int./Interplay	Action-Strategie	2001
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001
Need for Speed Motor City online	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 2001
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adventure	April 2001
Peasas Makers	Masa/Ubisoft	Strategie	1. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	März 2001
Quake 3: Team Arena	id Software	3D-Shooter	1. Quartal 2001
Serious Sam	Croteam/Take 2 Interactive	Action	2. Quartal 2001
Siadler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	1. Quartal 2001
Sovereign	Ubisoft	Strategie	4. Quartal 2001
Starfleet Command 2	14" East/Interplay	Action-Strategie	4. Quartal 2000
Starpoint	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2000
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Simulation	2. Quartal 2001
Stupid Invaders	Ubisoft	Adventure	1. Quartal 2001
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	4. Quartal 2000
The World is not enough	Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001
Three Kingdoms	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	März 2001
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	1. Quartal 2001
Ultimate Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Unreal 2	Epic Magazines	3D-Shooter	2. Quartal 2001
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	4. Quartal 2000
V.I.P.	Ubisoft	Action-Adventure	Juni 2001
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollenspiel	2. Quartal 2001
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001
Z: Steel Soldiers	Bitmap Brothers/Eon Int.	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

* Auswertung von knapp 1500 Leser-Mitmachern

Der Tag ist günstig. Wechseln Sie Ihren Internet-Zugang.



Internet by call für

1,9 Pf/Min.*

von 9 bis 18 Uhr

- › Keine Grundgebühr
- › Keine Einwahlgebühr
- › Keine Vertragsbindung
- › Keine Mindestnutzung
- › 9-18 Uhr für 1,9 Pf/Min.*
- › Inklusive Telefongebühren
- › Neue Software mit Internet Explorer + Netscape
- › Jetzt auch für Mac + Win 2000
- › E-Mail + Instant Messenger
- › 20 MB Homepage
- › FinanzWelt, ComputingWelt, BusinessWelt
- › Über 4000 kommentierte Internet-Adressen

* Abrechnung im 3-Min.-Takt, d.h. Sie zahlen von 9-18 Uhr pro Takt 5,7 Pf (rechnerisch 1,9 Pf/Min.) und von 18-9 Uhr pro Takt 14,7 Pf (rechnerisch 4,9 Pf/Min.). Keine weiteren Kosten, jederzeit kündbar.

Gleich anmelden unter 0800 5 111 777 oder sofort downloaden in weniger als 2 Min.

www.compuserve.de



Jahresrückblick 2000

ADIOS 2000!

Die besten Spiele, die größten Momente des vergangenen Jahres.



JAHRESRÜCKBLICK

Die besten Spiele	Seite 59
Die Sonderpreise	Seite 62
Die Redaktionsbilanz	Seite 64
Was vom Jahre übrig blieb	Seite 70
2001 – Blick in die Kristallkugel	Seite 73

So, wir haben es also überstanden, das legendäre Jahr 2000. Wir leben noch immer nicht unter gigantischen Glaskuppeln, Kolonien auf Mond oder Mars sind nicht in Sicht, Essen kommt wie gehabt vom Pizzaservice und nicht aus der Tube.

Auch andere Utopien haben sich nicht erfüllt, ja konnten sich nicht erfüllen: An »Black & White« sowie »Commandos 2« wird weiter fleißig programmiert; »Diablo 2« ist immerhin erschienen, doch einige klitzekleine Bugs haben selbst die Blizzard-Götter übersehen. Halb so schlimm, davon geht die Welt nicht unter, selbst im Jahr 2000. Blicken wir also mit einer Träne im Knopfloch zurück auf das Jahr, in dem die letzten Aben-

teuerspiele erschienen (bevor laut Redaktions-Orakel 2002, spätestens 2003 eine Renaissance einsetzen wird und 34 Adventures den Markt überfluten), in dem der Rundstrategie das Totenglockchen lautete und sich isometrische Echtzeit-Strategiespiele erfolgreich gegen knallige 3D-Titel behaupteten.

Dafür haben die Rollenspiele endgültig Tritt gefasst und dürfen auch in den nächsten Jahren eine wahrlich gewichtige »Rolle« spielen. Die Genres vermengen sich immer weiter, Strategiespiele mit 3D-Grafik und Shooter mit Adventure-Elementen sind gang und gäbe. Die Atmosphäre zählt oft mehr als die Spielgestaltung. Mal sehen, mit was uns 2001 überrascht ...

Wie dem auch sei, Bühne frei für unsere Preise! (tw)



Spiel des Jahres: Baldur's Gate 2

Drei Kandidaten kamen in die engere Wahl, nur einer konnte Spiel des Jahres werden. Interessanterweise haben alle Titel mit dem Thema Rollenspiel zu tun: »Baldur's Gate 2« ist ein reines Rollenspiel, »Deus Ex« hat immerhin dank Charaktersystem kleine Rollenspiel-Aspekte und »Diablo 2« rangiert in der Rubrik Action-Rollenspiel. Nachdem die Deus-Ex- und Diablo-2-Fraktion fachgerecht geknabbert und gefesselt war, einigten wir uns einstimmig auf Baldur's Gate 2.

Tatsächlich sorgte Baldur's Gate 2 bei fest allen Redakteuren für heftiges Rollenspiel-Fieber. Annähernd heftig blockierte vorübergehend nur Diablo 2 die normalen Tätigkeiten. Allmorgendlich wurden und werden noch gegenseitig die neuesten Erlebnisse geschildert und Tipps ausgetauscht. Selbst nach einigen Wochen hat der Spieleifer kaum nachgelassen, was nicht zuletzt an der enormen Spieltiefe liegt. Obwohl die isometrische Grafik-Engine nicht ganz an die aktuellsten 3D-Standards heranreicht, wirkt die damit erschaffene Umgebung erstaunlich atmosphärisch, ja sie ist sogar ausgesprochen hübsch anzusehen.

Baldur's Gate ist ein wahres Opus, das durch seine Detailfreude und stimmungsvolle Handlung praktisch nur noch mit literarischen Meisterwerken wie »Der Herr der Ringe« zu vergleichen ist. Zudem dürfen Sie rund 250 Stunden Spielzeit mit diesem vorzüglichen Rollenspiel verbringen, zumindest wenn Sie allen Haupt- und Nebensträngen der Handlung brav folgen. Genug Ablenkung also für kalte, trübe Winterabende und sogar noch fürs verregnete Osterwochenende dürfte der Spaß reichen. Logisch also, dass im Jahr des Rollenspiels Baldur's Gate 2 den Zuschlag erhalten hat. Joe fasste unseren Eindruck am prägnantesten zusammen: »Wow, wow, wow! Dem ist nichts mehr hinzuzufügen. (tw)«



Spiel des Jahres

2000

Vorsprung durch Atmosphäre: Hier besteht Anno gerade seine Ritterprüfung.



Baldur's Gate 2 oder wo Drachen noch echte Drachen sind ...

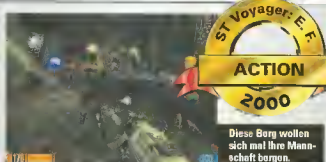
PCPLAYER

Nominiert waren:

- Baldur's Gate 2
- Deus Ex
- Diablo 2

Baldur's Gate 2 – Fakten

Entwickler: Bioware
Vertrieb: Virgin Interactive
Test in Ausgabe: 12/2000
Wertung: 92



ACTION
2000

Diese Borg wollen sich mit ihre Menschheit borgen.

Bestes Action-Spiel: ST Voyager: Elite Force

Offenbar sind Spieleentwickler höchst lehrfähig: Die erfolgreiche »Rainbow Six«-Reihe wurde von der lieben Konkurrenz auf gegriffen und des Thema perfektioniert: hieraus kam »SWAT 3«. Doch nicht jeder mag sich als Angehöriger eines Einsatzkommandos in Häuser einschleichen. Wer lieber mit Megawumme und der Tur ins Haus fällt, wird sich bei »Gunman Chronicles« wohlfühlen. Ganz unverhohlen firmiert dieser Titel als »Half-Life«-Ableger. Ebenfalls spürbar von Half-Life wurde Star Trek Voyager: Elite Force inspiriert. Obwohl die als Vorbild dienende Fernsehserie eher vor moralisierenden Untertönen triert, geht es beim Computerspiel actionmäßig ganz schön zur Sache. Das beste Action-Spiel des Jahres 2000 überzeugt trotz relativ kurzer Spieldauer durch seine filmreife Handlung und überzeugende Optik. (tw)

PCPLAYER

Nominiert waren:

- Gunman Chronicles
- Star Trek Voyager: Elite Force
- SWAT 3

Star Trek Voyager: Elite Force – Fakten

Entwickler: Raven Software
Vertrieb: Activision
Test in Ausgabe: 10/2000
Wertung: 88

Bestes Action-Adventure: No One Lives Forever

An erheblichen Genre-Vertretern herrschte - trotz überschnittenem Lara-Zenits - kein Mangel. Mit »Deus Ex« erschuf Warren Spector ein neues Meisterwerk, das möglichst genau die Realität einer düsteren Zukunft wiedergibt. Nicht nur durch ihre körperlichen Reize fesselte Julie bei ihrem Auftritt in »Heavy Metal F.A.K.K. 2« - Frauenpower pur. Völlig von den Socken waren die Tester jedoch bei »No One Lives Forever«. Im markanten Stil und Ambiente eines James Bond-Films steuern Sie die Agentin Gato Archer durch wüste Abenteuer. In liebevollen Details feiern die typischen Kitschees der 60er Jahre dabei frohliche Urstände. NOLF ist gleichermaßen pointen- wie action-reich und gespickt mit zahlreichen Anspielungen auf 007-Einsätze. Kurz und gut: Dieses PC-Spiel spielt sich nicht nur wie ein Film, es ist interaktives Kino par excellence. (tw)

James Bond? Vergangeneit Gato Archer gehört die Zukunft.



PCPLAYER

Nominiert waren:

- Deus Ex
- Heavy Metal F.A.K.K. 2
- No One Lives Forever

No One Lives Forever – Fakten

Entwickler: Monolith
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 13/2000
Wertung: 90

ACTION-ADVENTURE
2000



FL v. Monkey Island
ADVENTURE
2000

PCPLAYER
Nominiert waren:

- Flucht von Monkey Island
- Gabriel Knight 3
- The Longest Journey



Bestes Adventure: Flucht von Monkey Island

Hey, es gibt sie noch - echte Adventures. Leider konnten dieses Jahr nur drei brauchbare Genre-Vertreter in freier Wildbahn erspäht werden, und alle drei schafften es natürlich auch in die Endauswahl. Zu den letzten seiner Art gehören der Sierra/Havas-Titel »Gabriel Knight 3«, sowie das bedauerlicherweise ziemlich untergegangene »The Longest Journey«.

Tröstlich nur, dass Kult-Entwickler LucasArts uns pünktlich zum Weihnachtsfest einen neuen Kracher bescherte. Bei unserem Favoriten **Flucht von Monkey Island** wird das Geschehen mit der schon beim letztjährigen Preisträger »Grim Fandango« verwendeten 3D-Engine dargestellt. Insgesamt ein gelungener Perspektivwechsel, wenn da nicht die verflämte Steuerung wäre. Angesichts des furiosen Gag-Feuerwerks ist jedoch sogar die fehlende Maussteuerung zu verschmerzen. (tw)

Bestes Rennspiel: Need for Speed Porsche

Es war kein besonders gutes Jahr für Rennspiele. Wohl gab es mit »Grand Prix 3« einen würdigen Formel-1-Nachfolger von Geoff Crammond's Rennspiel.

Legende »Grand Prix 2«, diesem gebracht es aber trotz eines Regen-Modus an Innovation. An »Superbike 2001« gibt es kaum etwas zu bemängeln, doch sind und bleiben Motorradrennspiele in Deutschland eine Randerscheinung. Wirklich aufregend war im Grunde nur **Need for Speed Porsche**: Dem fünften Teil der uralten Action-Serie wurde neues Leben eingehaucht. Das Fahrgefühl wurde dezent in Richtung Simulation getrimmt, 80 verschiedene Porsche-only-Modelle von 1950 bis heute geben hervorragenden Einblick in die Entwicklung des Automobilbaus. Dazu tragen auch zwei originelle Spiel-Modi bei: Sie können entweder als Testfahrer bei Porsche arbeiten oder machen einen Streifzug durch die Porsche-Geschichte. Hinzu kommt: in punkto Prunk und edler Aufmachung war die Reihe von jeher marktführend. (uh)



PCPLAYER
Nominiert waren:

- Grand Prix 3
- Need for Speed Porsche
- Superbike 2001

Need for Speed Porsche
- Fakten

Entwickler: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 5/2000
Wertung: 85

Bestes Online-Spiel: Diablo 2

Wenn die Sonne langsam aufgeht und Ihr Battle.net-Kampffahrte vorsichtig darauf hinweist, dass man ja nur noch zwei Dungeon-Levels vom Endgegner entfernt sei ... dann wissen Sie, dass das **Diablo 2** Fieber Sie endgültig gepackt hat. Es begeistert immer wieder, mit einem virtuellen Mitspieler den Kampf gegen Tod und Teufel aufzunehmen, auch wenn teils heftige Verbindungsprobleme den Spiel Spaß ziemlich trüben können. Davon abgesehen bietet **Diablo 2** aber ein Online-Vergnügen, das seinesgleichen sucht: Sowohl die gemeinsame Monsterhorden-Hatz als auch (für bösartige Einzelgänger) die Jagd auf andere Spieler bieten einen ungeheuren Spielspaß, der lange Zeit anhält. Dies liegt ebenso an der leichten Zugänglichkeit und den vielfältigen taktischen Möglichkeiten, welche die fünf verschiedenen Charaktere bieten, als auch an dem (im Spieler schnell geweckten) Wunsch, seinen Helden ständig weiter aufzupolieren. (st)

Zwei Barbarin versuchen gemeinsam, den verflochtenen Griswold zu bezwingen.



PCPLAYER
Nominiert waren:

- Allegiance
- Asheron's Call
- Diablo 2

Diablo 2 - Fakten

Entwickler: Blizzard
Vertrieb: Havas Interactive
Test in Ausgabe: 08/2000
Wertung: 90

Bestes Rollenspiel: Baldur's Gate 2

Das hatten wir schon lange nicht mehr, dass man am Ende eines Jahres auf die Rollenspielproduktion zurückschauen kann und gar nicht weiß, welchen Titel man zuerst prämiieren soll. Auffällig ist dabei aber schon das Übergewicht der Bytes-Magier von Black Isle/Bioware, und schließlich konnte es einfach kein anderes Rollenspiel des Jahres geben als eben **Baldur's Gate 2**. Darüber herrschte sogar Konsens, wenn auch jeder seine eigenen Motive hatte: Die Atmosphäre wurde da genannt, die unvergleichlich lebendigen Charaktere, die tolle Geschichte. Kein Zweifel: **Baldur 2** rockt ohne Ende. Das Action-Rollenspiel »Diablo 2«, das ansonsten ein ganz heißer Kandidat für die Siegerehrung gewesen wäre, musste sich auf den letzten Metern noch geschlagen geben, und »Planescape: Torment« wird zwar von vielen hier im Hause heiß geliebt, ist aber allein vom Thema her nicht ganz so massenfreundlich. (jn)



Wer beschwert sich da noch über isometrische Grafik?

PCPLAYER
Nominiert waren:

- Baldur's Gate 2
- Diablo 2
- Planescape: Torment

Baldur's Gate 2 - Fakten

Entwickler: Bioware
Vertrieb: Interplay
Test in Ausgabe: 12/2000
Wertung: 92



Todes-Tiefung mit dicken Kanonen und fetten Motoren: **Crimson Skies**

Beste Simulation: Crimson Skies

Das Feld der Hardcore-Simulationen scheint sich zu lichten, alle drei Kandidaten setzen eher auf Spaß denn Realismus – und was soll daran auch schlecht sein? Bei Chris Roberts' »Starlancer«, eine Art inoffizieller »Wing Commander«-Nachfolger, reicht es locker für eine Nominierung. Leider gingen einige Details daneben wie die Lokalisierung oder die Story, weswegen es nicht für den ersten Platz auf den Siegertrappchen reichte. »Tachyon – The Fringe« wieder überzeugte mit einer ebenso spannenden wie witzigen Hintergrundgeschichte und einem tollen Online-Mehrspieler-Modus. Grafisch reicht es jedoch nicht an **Crimson Skies** heran. Microsoft beweist hier ein zweites Mal, dass das Simulations-Genre längst nicht tot ist. Die Windows-Erfinder manifestieren damit ihren Experten-Status im Simulations-Lager! (mash)

PCPLAYER

Nominiert waren:

- Crimson Skies
- Tachyon – The Fringe
- Starlancer

Crimson Skies – Fakten

Entwickler: Zipper Interactive
Vertrieb: Microsoft
Test in Ausgabe: 11/2000
Wertung: 85

Bestes Sportspiel: NHL 2001

Alle Jahre wieder ... küren wir einen EA-Sports-Titel zum besten Sportspiel des Jahres. In düsterer Vergangenheit gab es einmal halbwegs ernst gemeinte Konkurrenz, doch mittlerweile stehen die durch eine neue Jahreszahl und weitere Funktionen aufgerüsteten EA-Reihen alleine auf weiter Flur. Zu »FIFA 2001« gibt es derzeit für Fußballfans keine Alternativen, ebenso unerreicht ist »NBA Live 2000« für Basketballer. Dieses Jahr hat uns die neueste Auflage des Eishockeys-Titels namens **NHL 2001** am meisten zugesagt, dessen Grafik, Stadionatmosphäre und ausgereifte Steuerung offenbar niemand erfolgreich nachahmen konnte. Auch im kommenden Jahr wird uns der Quasi-Sportspiel-Monopolist sicher wieder mit leicht verbesserten Versionen beglücken – und das mit einer größeren Regelmäßigkeit als Microsoft seine Windows-Updates ausstößt. (tw)

PCPLAYER

Nominiert waren:

- FIFA 2001
- NBA Live 2000
- NHL 2001

NHL 2001 – Fakten

Entwickler: EA Sports
Vertrieb: EA Sports
Test in Ausgabe: 12/2000
Wertung: 92



Harle Männer mit harten Stöcken.



Bestes Strategie Spiel: C&C: Alarmstufe Rot 2

Mittlerweile gibt es nur noch wenige Runden-Strategiespiele, gleichzeitig hält bei der Echtzeit-Strategie der Trend zur dritten Dimension an. Nur kauft leider kaum jemand diese 3D-Titel, und ob ein optischer Knaller wie »Sacrifice« daran etwas ändern wird, bleibt dahingestellt. Traditionell isometrisch dargestellte Programme wie »Sudden Strike« sind eben nach wie vor spielbarer, zumal wenn Thematik und Atmosphäre stimmen. In diesen Bereichen überzeugt speziell **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2**. Nach dem leicht entauschenden, letztjährigen »C&C: Tiberian Sun« zeigt Westwood, welche Kurzweil die C&C-Reihe selbst heute noch zu bieten hat. Mag es auch innovativere Kollegen geben, mit keinem anderen Strategiespiel verbrachten die Redakteure freiwillig mehr Zeit. (tw)

PCPLAYER

Nominiert waren:

- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Sacrifice
- Sudden Strike

C & C: Alarmstufe Rot 2 – Fakten

Entwickler: Westwood Studios
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 11/2000
Wertung: 85

Alles Gute kommt von oben.



Stuhlpfanzug zur Feier der PC-Player-Trophäe.



PCPLAYER

Nominiert waren:

- Anstoss 3
- Call to Power 2
- Die Sims

Die Sims – Fakten

Entwickler: Maxis
Vertrieb: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 3/2000
Wertung: 80

Beste Wirtschafts-simulation: Die Sims

Traditionelle Wirtschaftssimulationen haben derzeit einen schweren Stand, wenn man von gelungenen Fußballmanagern wie »Anstoss 3« absieht. Wer sich gern monumentalen Aufbau widmet, dem empfehlen wir den momentan besten »Civilization«-Klon »Call to Power 2«. Wirklich neuartig war in diesem Genre im vergangenen Jahr nur der Geniestreich **Die Sims**. Interessanterweise erschien die volkstümliche Familiensimulation fast zeitgleich mit der mehrere TV-Kanäle überflutenden »Big Brother«-Welle. Nur dürfen Sie im Unterschied zur Mattscheibe bei den Sims nicht nur glotzen, sondern das Leben der arglosen, virtuellen Bewohner auch hinterhältig manipulieren. Trotz kleiner Macken wirkt das Spielprinzip angenehm erfrischend und gehört zum Originalsten, was dieser Spieljahrgang harvorgebracht hat. Was dem Big-Brother-Fan bei den Sims noch fehlt, ist das Herauswählen beliebiger Charaktere. Wir warten gespannt auf den Nachfolger. (tw)

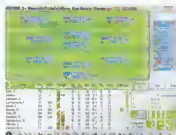


Jahresrückblick 2000

HAUFENWEISE SONDERPREISE

Wurde Ihr Lieblingstitel nicht zum Spiel des Jahres gekürt? Erhielt er keinen Preis als bester Vertreter des jeweiligen Genres? Schauen Sie mal nach, ob er nicht stattdessen einer unserer absolut subjektiven Sonderpreise einheimen konnte.

Dabeisein ist alles, doch nicht nur Olympioniken freuen sich über zumindest eine kleine Anerkennung. Und da sich die erzielten Leistungen nicht immer in die üblichen Genre-Kategorien pressen lassen, verleihen wir euch dieses Jahr unsere begehrten Sonderpreise. Manchmal zeichnet sich ein Programm eben einfach durch seine – nun ja – besonders leckere Hauptdarstellerin, einen offenbar bewusstsich verändernde Substanzen konsumierenden Chefdesigner oder einfach durch völlig fehlende Besonderheiten aus. Aber lesen Sie selbst, was uns im abgelaufenen Jahr noch positiv oder negativ aufgefallen ist. (tw)



Unverkennbar ein typisch deutsches Computerspiel.

BESTE PRODUKTION MADE IN GERMANY

Deutschland ist im Bereich Computerspiele nach wie vor Entwicklungsland. Offenbar hat das schlechte Beispiel der von deutschen Schlagern und Volksmusik durchtränkten Musikindustrie abgefaßt. Auch dieses Jahr konnten nur wenige Spiele aus deutschen Läden Käufer und Kritiker jenseits der Landesgrenzen mit ihren Qualitäten überzeugen. Einziger Lichtblick: das von lokaler Fußball-Liebe profitierende **Anstoss 3** (PC Player 3/2000, Spielpaß 86 Punkte). Ein gelungener Fußballmanager. Immerhin, (tw)



Eine Zusatz-CD stürmt die Charts.

BESTE ZUSATZ-CD

Zu jedem halbwegs erfolgreichen Titel erscheint mittlerweile eine Zusatz-CD. Schließlich warten die Fans ja schon verzweifelt auf Nachschub an neuen Missionen, bis sich die großzügigen Hersteller erbarmen, zusätzliche Aufträge in die Läden zu stellen. Ein netter Nebeneffekt dieser guten Taten: Manche Zusatz-CDs sind schnell nebenbei programmiert und die Einnahmen verbessern die Bilanz. Zu den loblichen, sorgfältig entwickelten Ausnahmen gehört **Age of Empires 2: The Conquerors** (PC Player 10/2000, Spielpaß 88). (tw)



Beamen hin der Doktor kommt: Vaynger ist nicht ver-schreibungs-pflichtig.

BESTES STAR-TREK-SPIEL

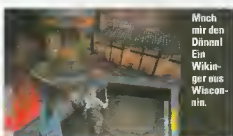
Kirk lass nach! Kein Jahr ohne Star-Trek-Kirk, aber müssen es denn gleich fast zwei Dutzend von dieser Sorte sein? Keine andere Fernsehserie durfte inzwischen derart oft versofft worden sein. Wenn das so weitergeht, gibt es demnach sogar mehr Star-Trek-Computerspiele als Star-Trek-Fernsehfolgen. Immerhin regten einzelne der Titel aus der Durchschnittsliste heraus, speziell **Star Trek Voyager: Elite Force** (PC Player 10/2000, Wertung 88) beeindruckte selbst kritische Tester. Nie war Star Trek so trekkig, auch dank zahlloser Details. (tw)



Bei se-nimm langsam Nummer fällt jeder Terrorist um.

BESCHUEUTETER SPIELTITEL

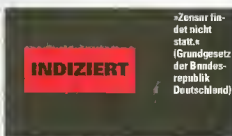
Nicht weniger als 56 Buchstaben umfasst der Spielertitel zur »Rogue Spear«-Add-on-CD. So weiß der Käufer nicht nur, dass **Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear – Urban Operations** (PC Player 6/2000, Spielpaß 77 Punkte) die Missions-CD zu Rogue Spear gehört. Nein, er bekommt auch noch mit, dass Rogue Spear der Nachfolger zu »Rainbow Six« ist – und Tom Clancy die Romanvorlage geliefert hat. Soviel Kennzeichnungs-pflicht ist zwar loblich, aber solange es sich nicht um Rindfleisch handelt ... (mash)



Minch mir den Dinnel Ein Wikinger aus Wisconsin.

NEWCOMER DES JAHRES

Jedes Jahr gründen hoffnungsvolle Studien-abrecher sowie frustrierte Level-Designer und Bete-Tester ihre eigenen Spiel-firmen. Den meisten Jungentwicklern geht rasch das Kleingeld aus, einige schaffen es immerhin mit ihrem Erstlingswerk in die Läden. Nur wenige überleben, und zu denen werden hoffentlich auch die **Human Head Studios** gehören. Ihr Erstlingswerk »Rune« (PC Player 12/2000, Wertung 83) bewies eindrucksvoll, welch hervorragendes Potenzial die Jungs aus Madison, Wisconsin, besitzen. (tw)



»Zensur findet nicht statt.« (Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland)

BESTES INDIZIERTES SPIEL

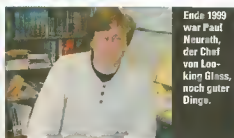
Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ruhte nicht, sondern ließ sich von aufkommender Medien-Hysterie zusätzlich motivieren. Höhepunkt war eine Fechtung, bei der illegal von Neonazis verurteilte Moorhuhn-Variante als Begründung für die Notwendigkeit von Indizierungen ange-führt wurde. Wir warten nun darauf, dass die ersten S-Bahn-Züge wegen jugendgefähr-ender Schmierereien im Bundesanzeiger für indiziert erklärt und nur noch von Erwach-senen betreten werden dürfen. (tw)



Vorsicht, Seelenfänger sind unterwegs!

ORIGINELLSTE SPIELIDEE

Sicher, **Sacrifice** (PC Player 13/2000, Wertung 85) ist nicht das erste Spiel bei dem Sie Kämpfer erschaffen, mit denen dann die Kreaturen der Gegenseite aufgemischt werden. Aber während sonst bei Echtzeit-Strategietiteln Erzminerale, in Raffinerien verarbeitet und zu Panzern verbaut werden, betätigen Sie sich bei **Sacrifice** als Seelenfänger. Gemeuchelte Gegner werden wiederbelebt, um dann auf dem Altar geopfert zu werden. Anschließend können Sie mit deren Seelen eigene Geschöpfe aufpappeln. Ach ja, die Grafik ist auch sehr eindrucksvoll. (tw)



Ende 1999 war Paul Neurath, der Chef von Looking Glass, noch guter Dinge.

ABGANG DES JAHRES

Wie kaum ein anderes Studio schuf **Looking Glass** Spiele der Ausnehmklasse, »System Shock 2« und »Dark Project – Der Meisterdieb« sind Meilensteine. Doch das Ende kam Mitte des Jahres schnell und schmerzvoll, man hatte sich verkehult. Immerhin beweist Warren Spector mit seinem »Daus Ex«, dass er den Geist der Looking-Glass-Spiele am Leben erhält. Für uns ebenso schade war der Abgang von **Roland Austinet**, der nun als Chefredakteur der »Video Games« ein kümmerliches Dasein fristet. Tja, die Karriere, die Karriere... (uh)



Spielzeugsoldaten im Kampf gegen den Spielspaß.



Mit Wodka im Blut noch mal so gut »Evil Islands«.

LÄSTIGSTE SERIE

Erfolgreichen Spielen eine Fortsetzung zu verpassen, ist ja währendlich keine Schande. Warum wir jedoch mit Nachfolgern zu wahren Schlaf-tabletten gequält werden, gehört zu den ungeklärten Rätseln. Den Vogel schoss die **Army-Men**-Reihe ab. Alleine dieses Jahr brachte 3DO drei Army-Men-Varianten für den PC heraus. Zu den Vorgängern war kein großer Unterschied festzustellen. Wenigstens brauchen sich unsere Strategien nicht mit den noch zahlreicheren Konsolen-Ablegern herumzuergern. (tw)



No mein süßes Hühnchen? Darf ich dich vormachen?

MOORHUHN DES JAHRES

Das **Moornuhn 2** (PC Player 10/2000, Spielspaß 45) war auch dieses Jahr in aller Munde: Nicht gebraten und am Spiel, sondern wegen seiner zwei Millionen Downloads in zwei Tagen. Ein beeindruckender Rekord. Da sich aber am Spielprinzip kaum etwas änderte und selbst gut geölte Marketingmaschinen etwas mehr Anpreisungs-Substanz brauchen, ist das Federvieh auch schnell wieder seiner Wege geflattert. (uh)

WOOKA-SONDERPREIS

Dieses Jahr verliehen wir wieder den Wooka-Sonderpreis. Selbstredend geht er erneut an einen russischen Entwickler, dieses Mal für **Evil Islands**. Ein zweifellos gelungenes Spiel, mit nur einem Makel: Es ist frustrierend schwer. Falls dieser Titel jemals von Beta-Testern geprüft wurde, so waren diese entweder heckelnd oder wollten als stolze russische Männer nicht ihr Versagen zugeben. Übrigens floss auch bei der Produktvorstellung der Wodka in Strömen, wie ein verkaterter Thomas Werner vermeldete. (tw)



Sydney 2000: Nerven und Fingerknippen rufen für Olympia.

GURKE OES JAHRES

Wie gründlich die Idee immer wieder dene-bengeht, aus einem großen Sportereignis auf die Schnelle auch einen großen PC-Erfolg zu machen, bewies uns dieses Jahr **Sydney 2000** (PC Player 10/2000, Spielspaß 47). Zwölf Mini-Spielchen, in denen Sie sich fast ausschließlich beschränken, Ihre Tastatur zu Umstau zu zermahlen, mögen dem Amator Ihres Bizeps und Tastaturherstellers gut tun. Freude kommt dabei aber wenig auf. (uh)



Ein bescheidenes Logo für eine tolle Firma.

ENTWICKLER DES JAHRES

Die Keneder von **BioWare** saßen die meiste Zeit an ihrem warmen Ofen in Edmonton und langweilten sich bis zur Erfindung des Rollenspiels furchbar. Aber denn! Die neuen »Godfathers of Rollenspiele« sind mit »Baldur's Gate« für die Wiedergeburt des Genres verantwortlich, liehen Black Isle ihre Infinity-Engine für die Erfolge »Icewind Dale« und »Planescape: Torment«, schufen mit »Baldur's Gate 2« das Spiel des Jahres und arbeiten für »Neverwinter Nights« bereits an einer komplett neuen 3D-Gratik-Engine sowie an einem »Krieg der Sterne«-Rollenspiel. Diese Auszeichnung war überfällig. Inzwischen nimmt die BioWare die Position ein, die früher Origin innehatte. (uh)



No, meine Süße? Willst Du mich fertigmachen?

LARA-GEDÄCHTNISPREIS

Selbst die elegante Cate Archer aus »No one lives forever« kann mit der aggressiven Weiblichkeit einer Julie nicht mithalten. In **Heavy Metal F.A.K.K. 2** (PC Player 10/2000, Spielspaß 83) verkörpern Sie eine Monumental-Amezone, die in jeder Beziehung mit dem Vorbild Lere Croft mithalten kann: Brustumfang, feuriger Blick, Schmolldinn, Brutalität oder Kleider-norm. In allen Kategorien erreicht Julie höchst Punktzahlen. (uh)

vere kann mit der aggressiven Weiblichkeit einer Julie nicht mithalten. In **Heavy Metal F.A.K.K. 2** (PC Player 10/2000, Spielspaß 83) verkörpern Sie eine Monumental-Amezone, die in jeder Beziehung mit dem Vorbild Lere Croft mithalten kann: Brustumfang, feuriger Blick, Schmolldinn, Brutalität oder Kleider-norm. In allen Kategorien erreicht Julie höchst Punktzahlen. (uh)



Ultima 9: Prachtvoll das Schloss, leider verputzt der Inhalt.

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES

Wer hoch steigt, kann umso tiefer fallen. **Ultima 9: The Ascension** (PC Player 2/2000, Spielspaß 79) von Exmelator Richard Garriott ist kein schlechtes Spiel; aber es ist verbugt, einem Action-Adventure ähnlicher als einem Rollenspiel und lange nicht so umfangreich, wie wir es von früher her gewohnt waren. Der Flop zog Konsequenzen nach sich: Garriott verließ Origin im Zorn. Bis heute weiß keiner genau, wie seine Zukunfts-pläne aussehen. (uh)



Jahresrückblick 2000

ZEHN MÄNNER UND EIN JAHR

Wir spielen nicht nur gern, ab und zu lesen wir sogar, oder gehen mit einer zukünftigen Ex-Freundin ins Kino. Daher hier unsere kompakte Gesamtbilanz des Jahres 2000:

Die Redaktions-Bilanz

Manfred Dury



Spiele des Jahres
C&C: Alarmstufe Rot 2
NHL 2001
The Sims

Spiele-Enttäuschung
Mankind 1.5

Freue mich 2001 auf
Black & White

Buch des Jahres
Raymond Faist
Schlangenkrieg-Saga

Film des Jahres
Alle neuen Sam-feld-Folgen

CD des Jahres
Mum, Chee, Glandestino

Spruch des Jahres
»Black & White ist fast fertig.« (Péter Molynéux im Februar)

Größter Wunsch für 2001
Black & White wird bald fertig

Joe Nettelbeck



Spiele des Jahres
Baldur's Gate 2
Planescape: Torment
Call to Power 2

Spiele-Enttäuschung
Vampire

Freue mich 2001 auf
Arcanum

Buch des Jahres
Für das Gesamtwerk. Die DSA-Romane bei Hayne

Film des Jahres
Big Brother

CD des Jahres
Bob Dylan
Time Out of Mind

Spruch des Jahres
»Hol mir mal 'ne Flasche Bier!« (Schöder/Raab)

Größter Wunsch für 2001
Frührentner werden mit Hütte auf den Bahamas ...

Udo Hoffmann



Spiele des Jahres
Baldur's Gate 2
Superbike 2000
Deus Ex

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Dungeon Siege

Buch des Jahres
Paulo Coelho: Der Alchimist

Film des Jahres
Durchgalkalt

CD des Jahres
Ben Harper: Burn to Shine

Spruch des Jahres
»Geh endlich zum Fraiser, Udo!« (alle Frauen des Future Verlags)

Größter Wunsch für 2001
Entspannte Kollegen.

Jochen Rist



Spiele des Jahres
No One Lives Forever
Baldur's Gate 2
Rune

Spiele-Enttäuschung
Daikatana

Freue mich 2001 auf:
Duke Nukem Forever

Buch des Jahres
The First Quarter: A 25-year History of Video Games

Film des Jahres
Mission: Impossible 2

DVD des Jahres
Fight Club

Spruch des Jahres
»I'm rich! Good bye losers.« (Bender, Futurama)

Größter Wunsch für 2000
Ein Appartement in Schwabing / München

Damian Knaus



Spiele des Jahres
Baldur's Gate 2
Star Trek: Voyager: Elite Force
Flucht von Monkey Island

Spiele-Enttäuschung
Arcatera

Freue mich 2001 auf
Black & White

Buch des Jahres
Thomas Harris: Hannibal

Film des Jahres
Starry Hollow

CD des Jahres
The Corrs: In Blue

Spruch des Jahres
»Passes don't drink the Emperor.« (Futurama)

Größter Wunsch für 2001
Eine Wohnung, die nicht 50 Minuten vom Arbeitsplatz entfernt ist.

Martin Schnelle



Spiele des Jahres
Crusader Kings
Tachyon - The Fringe

Spiele-Enttäuschung
Combat Flight Simulator 2

Freue mich 2001 auf
Black & White

Buch des Jahres
John K. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen

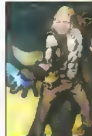
Film des Jahres
Gladiator

CD des Jahres
The Corrs: In Blue

Spruch des Jahres
»In zwei Jahren kauft jeder alles über das Internet oder das Handy: Pizza, Klammotten, Autos, Tomaten ...«

Größter Wunsch für 2001
Billigere DVDs!

Heinrich Lenhardt



Spiele des Jahres
Diablo 2
The Sims
NHL & FIFA 2001

Spiele-Enttäuschung
Force Commander

Freue mich 2001 auf
Empire Earth

Buch des Jahres
Ruth Rendell: Der Sondenring

Film des Jahres
Starry Hollow (DVD)

CD des Jahres
Matthew Good Band: Beautiful Midnight

Spruch des Jahres
»Gewalt in Spielen? Pass auf, ich lang' Dir gleich an!« (American McGee)

Größter Wunsch für 2001
Sinkender Dollarkurs

Stefan Seidel



Spiele des Jahres
Baldur's Gate 2
Diablo 2
Nox

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Ann 1503

Buch des Jahres
John Gray: Männer sind anders. Frauen auch.

Film des Jahres
Final Destination

CD des Jahres
The Beatles 1

Spruch des Jahres
»Live all your life as if it was your last!« (Holger Schönborn)

Größter Wunsch für 2001
PC Player mit BLD-Auflage!

Luc Martin



Spiele des Jahres
Deus Ex
Baldur's Gate 2
No One Lives Forever

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Neverwinter Nights

Buch des Jahres
George R. Martin: A Song of Ice and Fire Series

Film des Jahres
Flight Club

CD des Jahres
HIM: Razorblade Romance

Spruch des Jahres
»Konsolenkacke!« (Anonymer Chefredakteur einer Videospielenzeitschrift.)

Größter Wunsch für 2001
Zeit, um Baldur's Gate 2 fertig zu spielen.

Thomas Werner



Spiele des Jahres
Sacrifice
Baldur's Gate 2
No One Lives Forever

Spiele-Enttäuschung
Ultima 9: Ascension

Freue mich 2001 auf
Empire Earth

Buch des Jahres
Sabine Szilvi und Sebastian Dickhaut: Basic Cooking

Film des Jahres
Im Juli

CD des Jahres
Lauren Hill: The Misadventure of Lauren Hill

Spruch des Jahres
»Schad? Haber ich zuhause, aber die Würfel fehlen.« (Neulich in der Redaktion)

Größter Wunsch für 2001
Zeit für all meine Reisepreise

Evil Islands

CURSE OF THE LOST SOUL

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie das einzige Gesetz sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen. Meister den kalten Stahl und die hohle Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D-Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Verschiedene Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Springen
- 10 Millionen Möglichkeiten zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet-Integration



„Ersteindruck: Sehr gut“
[PC Games 8/00]

„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel“
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende“
[PC Joker 8/00]

www.evil-islands.com • www.fishtank-interactive.com •



Coopergames von PRIMA GAMES



WER FREUNDE

PCPLAYER

Das Test-Magazin: klar • kritisch • kompetent

www.powerplay.de www.pcplayer.de

DAS GROSSE TEST-FEST!

ÜBER 50 SPIELETESTS

Counter-Strike • Pro Rally 2001
Colin McRae 2 • Technomage
Mech Warrior 4 • Patrizier 2

FRAGEN POWER!

ALICE VS. LARA

Action-Heldinnen im Test-Duell
Horror-Girlie gegen Tomb-Raider-Artist

2 CDs ++ DEMOS ++ VIDEOS ++ PATCHES

VOLLVERSION

Ultima Online: Renaissance
Half-Life: Counter-Strike
Exklusiv: Halcyon Sun

DEMOS: Sacrifice • No One Lives Forever • Pro Rally 2001
VIDEOS: No One Lives Forever • Colin McRae 2 • Mech Warrior 4

++ TRAILER ++ TOOLS ++ PC-PLAYER-DATENBANK ++

HERSRÜCKBLICK 2000

ert: Die besten Spiele • Die verrücktesten Anekdoten

NEU!
inklusive zweiter praktischer CD-Hüllen

Januar 2001

DM 9,90
OS 9,90 • SPK 9,90
LIT 2,90 • HPL 12,90
LIT 4,90 • LIT 2,90
DM 9,90 • HPL 1,90

PC-CD-ROM

colin|mcrac|rally|2.0

Die Landstraße ruft. Die Steppen Kenias stöhnen in kehligen Gutturallauten, eiskalt erklingt das Raunen der schwedischen Odins, heiß und leidenschaftlich murren der korsische Asphalt. Gute Rallyspiele wie Colin McRae Rally 2.0 haben viele Stimmen.

PCPLAYER 1/2001 A
PCPLAYER 1/2001 B

Ultima Online: Renaissance
Half-Life: Counter-Strike
Halcyon Sun

Future

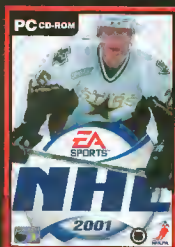
4 793 073 809 970

0 1

B 03032 1E

WIRBT, HAT FREIE WAHL

Wenn Sie jetzt einen Freund für ein PC-Player-Abo gewinnen, schenken wir Ihnen eins der vier abgebildeten Top-Spiele* als Dankeschön!



Mit **NHL 2001** gelangt die Dramatik des schnellsten Mannschaftssports der Welt auf Ihrem PC. EA Sports hat sich mit diesem Geniestreich der nicht weit von einer Fernsehübertragung entfernt ist, selbst übertrifft.



Kämpfen Sie sich beim Action-Adventure **Rune** mit Wikinger Ragnar durch alle 43 Level von Odins Reich. Angesichts der opulenten Optik und des abwechslungsreichen Spielverlaufs kommen sogar harten Nordmännern die Freudentränen.



Die hilflosesten Schafe der Welt warten in **Sheep** auf Rettung. Mähdrescher, Schokoladenpumpen und siedendes Öl geben sich alle Mühe, die lieben Lämmer in Hackfleisch und Kebab zu verwandeln. Die heißeste Fummel-Orgie seit Lemmings.

Ihre Vorteile:

15% Preisvorteil im Abo • Sie verpassen keine Ausgabe •

PC Player kommt pünktlich und frei Haus zu Ihnen •

Brandheiße Exklusiv-Berichte • Zwei fetzige CDs • Knallharte Tests

*nur solange Vorrat reicht

Und so funktioniert's: Einfach Karte ausfüllen und abschicken:

Abo-Service CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

Oder per Telefon 089/209 591 38, Fax 089/209 281 22 oder E-Mail future@csj.de

Wenn die Karte fehlt, wenden Sie sich bitte an unseren Abo-Service.

PCPLAYER

Das Testmagazin: klar • kritisch • kompetent

www.pcplayer.de



Jahresrückblick 2000

WAS VOM JAHRE ÜBRIG BLIEB

Das Jahr 2000 im Spiegel der Monate

Auch der achte PC-Player-Jahrgang war wie kein anderer zuvor. Das fängt bereits damit an, dass die Redakteure dieses Jahr gleich über 13 Ausgaben schwitzten, die allesamt auf drei Seiten kompakt und dennoch angemessen gewürdigt werden wollen. Von solchen Fahrnis- sen ließen wir uns jedoch nicht irritieren und haben für Sie jede einzelne Ausgabe auf wenige Zeilen eingedampft. (tw)



1 Moderne Zeiten

Optimistisch blickten wir zum Jahresanfang in die Zukunft. Über 60 Spieletests demonstrierten, dass wir uns auch im Jahr 2000 nicht langweilen würden. Selbst die Bundesprüfstelle

Hurra wir leben noch!

hatte den Jahrtausendwechsel ohne größere Probleme überstanden, daher wurde das in dieser Ausgabe und zugleich im ganzen Jahr höchstbewertete Spiel kurz darauf zum Opfer eifriger Jugend-schäufel.

Bizarre Anwendungen

«Es gab eine Zeit, da war Schauspielerei in Deutschland ein hoch-angesehener Beruf.» sorgte sich Udo Hoffmann über die Zukunft

eines Berufszweigs angesichts der CD-ROM zur RTL-Serie »Gute Zeiten, schlechte Zeiten«.

Wir zitieren ...

»Wo solche Programme entstehen, da kann es Hochtechnologie im Grunde nicht geben«, sorgte sich Udo Hoffmann über den Standort Deutschland. Der Stein des Anstoßes: Die Prämierung des Rennspiels »Speed Zone 2« als schlechtestes Spiel 1999

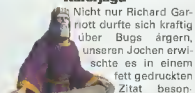


2

Götterdämmerung

Mit dem bel Auslieferung bis zur Unspielbarkeit bugverseuchten »Ultima 9: Ascension« stürzte sich Rollenspieler-Gott Richard Garriott selbst ganz unruhlich aus dem Designer-Olymp. Gerüchte über Streitigkeiten zwischen Garriott und Electronic Arts waren vorausgegangen, der Meister ist seither verschwunden. Garriott sollte nicht die einzige Legende bleiben, die sich dieses Jahr selbst entzauberte

Käferjagd



Ultima, was ist aus dir geworden!

ders schlimm: »Stribt ein Kemark, ist das Spiel zu Ende« stand dort geschrieben. Sicher ist: Beim lauten Vorlesen dieses Nonsenstextes lacht selbst der »stippende Kemark«. Eindeutig der »Hallo, weh?«-Textchef-Sonderpreis des Jahres.

Wir zitieren ...

»Spieler, bleib bei deinen Brettern!« warnt Thomas Werner nach einer Partie mit der Computer- Umsetzung von »Diplomacy«.



3

Simulanten 1

Im Exklusiv-Interview plauderte der lichtscheue Geoff Crammond über »Grand Prix 3«, allerdings gibt es keinen Beweis dafür, dass er es selber war und nicht bloß ein Schauspieler. Womöglich ist der öffentlichkeitscheue Rennspiel-Guru nur eine Erfindung pfiffiger PR-Manager, wer weiß. Ganz real war jedoch der Ausblick auf unseren kommenden Spielejahrgang.

Simulanten 2

Roland Austinat schlug »SimMutter« als alternativen Titel für die allein verlotternden »Sims« vor, während Udo ein falsches Bild im Mallorca-Plener entdeckte: »Erkennen Sie den Fehler? Es sitzen keine besoffenen Urlauber vor diesem Hotel«.

Wir zitieren ...

Udo sinniert über »Noxe: »Der große Vorteil gegenüber Diablo 2:

Es ist da » Tatsächlich erschien Diablo 2 ein halbes Jahr später.



Tägliches Redaktionsfrühstück oder beliebtes Techniklexikon?





Skandal

Einen handfesten Skandal deckt unser Reporter Thomas W. bei seinen aufwändigen Recherchen auf: Diablo 2 sei längst in einer Miniauf-
 lage von 150 Exemplaren erschienen, Bill Ropers Statment dazu: »Ob ein Produkt nun von 100 oder einer Million Leuten gekauft wird, das ist uns schurzpiegell.« Auch nach dezemtem Hinweis auf den Monat April beharrten einige Leser auf ihren Morddrohungen.

Paranoia

Thomas wiggelte jaden Gedanken an finstere Weltverschwörungen mit einem eingängigen Argument



Ohne Kra-
 watte
 keine
 Chance auf
 Nürnberg:
 Spielwa-
 renmesse.

ab: »Wie sollen Regierungen, die noch nicht einmal Parteilapsenden fachgerecht in schwarzen Kassen verschwinden lassen können, derartige Kunststücke vollbringen.«

Wir zitieren ...

Damian Knaus klegt über die »Peep«-CD-ROM: »Man wartet vergebens auf Naddel-Fleisch.« Vorgebens, aber nicht umsonst: Möchte man ergänzen, das Tell kostete immerhin 60 Mark.



Der Mann, den sie Joe nannten

Seit dieser Ausgabe kalauert ein gewisser Joachim Nettelbeck bei der PC Player. Joe kam von der in die PC Player eingegliederte Power Play in die Redaktion und unterhält seine Kollegen seither mit den irr-
 zinnigsten Wortschöpfungen.

Neim und Herd

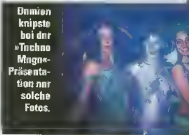
»Cultures«-Entwickler Thomes Friedmann zum Kern des Spielkon-

zepts: »Frauen bekommen natür-
 lich die Kinder und kümmern sich um den Haushalt.«

Wir zitieren ...

Thomas Warner über »Parkane«: »Da mag ein Programm noch so lange in einem der Nachfolgesta-
 ten der Sowjetunion auf dem ersten Platz der Hitparade gestan-
 den haben, aber wenn man rund 70 harte D-Mark statt Spielgeld dafür auf den Tisch des Hauses blättern

muss, erwartet man einfach besse-
 res.«



Damian
 knipste
 bei dir
 »Techno
 Magne-
 Präsentation
 ner solche
 Fotos.



Ebbe und Flut

Wir wagten einen Blick auf »Die Rollenspiel-Flut« und legten zudem ein Poster mit den wichti-
 gsten Spielen aller Zeiten bei. Dafür »kannte Martin Schnelle beim
 Nachfolger zu einem der zahllosen Cryo-Adventure-
 res: »Die Systemanforde-
 rungen sind nun höher,
 dar Langeweile Faktor
 aber bleibt der gleiche.«

Spätfolgen

Noch immer hallt unsere April-Aus-
 gabe nach. Zahlreiche ernsthafte

April-Nach-
 bebau:
 Der U-Bahn-
 Raser brach-
 te Leser in
 Va-cuo und An-
 stand zum
 Träumen.



Anfragen nach dem legendären
 »U-Bahn-Raser« gingen ein, sogar
 aus Übersee meldeten sich Inter-
 essenten. Dessan »Erfinder« Mar-
 tin Schnelle verschob die Veröf-
 fentlichung vorerst auf den April
 2013. Wir warten.

Wir zitieren ...

»Baseball: Zwei Teams werfen
 sich nacheinander kleine Bälle
 um die Ohren.«, erklärte Roland
 Aunistat.



E3 - und Spaß dabei!

Zufällig stieß Jochen bei einer
 langweiligen E3-Präsentation auf
 Spiele-Legende Jojo Romero,
 schlich sich mit ihm von dannen
 und begutachtete die zahlreichen
 Messe Babes. Tatsächlich ist er auf
 zahllosen Fotos mit diesen Damen
 verewigt, meist hat er gleich zwei
 von ihnen gleichzeitig im Arm. Udo
 hingegen war bei einer Begegnung
 mit einer praktisch unbekleideten
 Standhostess derart verblüfft, dass

er zu seinem Bedauern das Knip-
 sen vergaß.

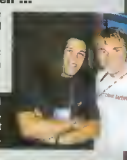
Träume sind Schäume

Über ihr ideales Spiel durften die
 Redakteure phantasieren und hat-
 ten verblüffende Einfälle: Roland
 wünschte sich ein Dr. Mabuse-
 Adventure, Udo hoffte auf ein
 Rennspiel-Adventure über die Ral-
 lye Paris-Dakar in den 20er Jahren
 und Thomas erträumte eine Zoo-
 Wirtschaftssimulation.

Wir zitieren ...

»Was lange
 wärt wird
 endlich mit-
 talprichtig.«
 (Thomas zu
 Daikatana)

Jochen mal
 ohne Bobo,
 dafür mit
 Jojo Romero.



Teufel noch mal!

Nach drei Jahren konnten wir nun
 endlich »Diablo 2« unter die Lupu
 nehmen – und waren begeistert.
 Gespaltener hingegen waren die
 Meinungen zu »Vampire: Die Masker-
 ade«: Joe und Roland gerieten sich
 fast in die Haare.

Auf der Hut

Ganz andere Probleme hatte Udo –
 er wollte eigentlich den Hut vor



Joe und Roland
 diskutieren über
 einen Wutwort

den Entwicklern von »Deus Ex« zie-
 hen, stellte aber fest, gar keinen
 solchen zu besitzen. Seitdem
 erwägt er den Erwerb einer Kopf-
 bedeckung bis zum Erscheinen des
 nächsten Spector-Titels.

Wir zitieren ...

»Die Zukunft ist hart. Agenten müs-
 sen härter sein.«, erkannte Ex-Feld-
 jäger Udo Hoffmann beim Testen
 von Deus Ex.





9



Wer bin ich:
Roland Udo
oder John
Romero?

Dabei sein

Angesichts des mit »Grand Prix 3« und »Icwind Dale« hochkarätig besetzten Testteils lästerten wir lieber bei den Previews. So spottete Thomas über »Sydney 2000«: »Keine Olympiade ohne offizielles Erfrischungstrank, offizielles Insektenvergiftungsmittel und offizielles Computerspiel.«

Konsole mio

Im Schwerpunkt ließen wir den PC gegen die Konsolen antreten und kamen optimistisch zum Schluss, dass der PC überleben wird.

Wir zitieren ...

»Jede Nacht trägt der Wind das leise Klagen all der enttäuschten Spieler über das ewige Software-Eimerlein an mein Fenster.«, stöhnt Thomas. Wohl zu wenig Schlaf gehabt, der Jungle!



10

Haarig

Unabhängig voneinander entschieden sich Udo und Roland zum gleichen Zeitpunkt, ihre Rollen der Mähne kraftig zu stützen – und wurden derart verändert, dass fast nicht ins Verlagsgebäude eingelassen, Roland



Stefli zieht
weiterhin
unsere Leser-
brief-Ecke

machte prompt Karriere und ging als Chefredakteur zur Video Games (einen Zusammenhang bestreitet er). Stefli konnte die erkrankten Köpfe nicht mehr ertragen und beschäftigt sich nun vorzugsweise mit dem Marketing, dafür stieß Redaktions-fee Angela Fischer zum Team.

Bohnensuppe

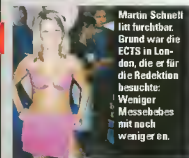
»Wer schon zum Frühstück Bohnensuppe löffelt, von dem ist kein gutes Packungsdesign zu erwarten«, behauptete Thomas über englische Spieleverpackungen.

Wir zitieren ...

»Unreal Tournament« Designer Cliff Bleszinski zu Online-Spielen: »Online-Spiele geben den Leuten eine weitere Möglichkeit, sich gegenseitig sexuell zu belasten.«



11



Martin Schnell
litt furchtbar.
Grund war die
ECTS in Lon-
don, die er für
die Redaktion
besuchte:
Weniger
Messebesuch
mit noch
weniger en.

Wieder daheim

PC-Player Gründungsvater Heinrich Lenhardt kehrte als USA-Korrespondent wieder in den trauten Kreis der Kollegen zurück, während Martin Schnell auszog, ganz allein die Messe-Hotstellen auf der ECTS zu binden.

Kalamas

Schlemerstunde für Strategen: »C&C: Alarmstufe Rot 2« und

»Sudden Strike« drängen in unseren Testall. Ein von Sudden Strike antworter Manfred Duy wünscht sich: »Ach, wär ich doch nur ein Polyp.« Kein Problem, die nächste Wiedergeburt ist bereits gebucht.

Wir zitieren ...

»Lkws sind einfach nicht sexy«, erkennt ein spätzündender Kollege Schnell 14 Jahre nach Ende seiner Pubertät. Wer oder was ihn stattdessen erregt, verschweigt er.



12

Schoko-Lebkuchen

»Mit Rollenspielen ist es wie mit Schokolade-Lebkuchen: In Maßen genossen sind sie etwas wunderbares, aber wann man sich zu viel auf einmal rainstopft, wird einem schlecht davon«, erkennt Heinrich Lenhardt.

Eine neue Zeitrechnung

Überraschend früh erschien der »Suparbike«-Nachfolger, Udo stell-



Chefredakteur Manfred freut sich auf
die kommende 13. Ausgabe

te verblüfft fest: »Electronic Arts hat eine neue Zeitrechnung eingeführt: ein Jahr mit acht Monaten.«

Wir zitieren ...

»Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen«, riet Damian Knaus. Offenbar war gerade seine mittags-pause ausgefallen. »Angeregt wurde sein Appetit übrigens durch den Test der Teig-Fladen-Simulation »Pizza Connection 2«.



13

Weihnachtsmänner wie wir

»Weihnachtszeit, das Fest der Nächstenliebe. Was also soll ich von meinem Nächsten wünschen, damit er mir seine Liebe zeigen kann?«, fragte sich Thomas in unserem Geschenk-Special.

Joe sah »Jagged Alliance 2« ...

... bewegte das Geschehen in seinem Herzen und kam zu dem Urteil: »Es gibt Spiele, an denen die

Zeit schneller vorbeigeht als an anderen.«

Wir zitieren ...

Ganz familiäre Gedanken kamen Martin beim neuen »Delta Force«-Ableger: »Beim Spielen von Land Warrior fühlt man sich wie ein altes Ehepaar. Alle Schwächen und Stärken sind bekannt, als Überraschung wer-

Jewell ihr Pres-
sesprecher: Wir
sind allesamt
ignorante Weih-
nachtsmänner!

den die Kartoffeln vielleicht mal gedünstet statt gekocht.«





Jahresrückblick 2000

BLICK IN DIE KRISTALLKUGEL

Der Ausblick auf 2001

Auch dieses Jahr haben wir einen Blick in unsere Redaktions-Kristallkugel gewagt. Wozu also über die Zukunft spekulieren – lesen Sie hier exklusiv, was im nächsten Jahr wirklich passieren wird.

Januar

Entgegen der letztjährigen Feier-Ekstase beginnt das 21. Jahrhundert natürlich erst am Morgen des 1. Januars 2001. Dennoch geht die Welt noch immer nicht unter. Die Redaktion muss sich also leider auf ein weiteres Jahr angefüllt mit Moorhühnkopien, endlosen Redaktionskonferenzen und ekligen Bugs gefasst machen. Prosit Neujahr!

Februar

Eine klapprige Münchner S-Bahn mit Stefan Seidel an Bord bleibt wegen einer defekten Hutablage auf offener Strecke stehen. Da der Mechaniker erst nach fünf Stunden anrückt, verschwindet der Zug komplett unter einer Schneewehe. Erst die Frühjahrs-Schneesmelze befreit unseren Stefan. Der Player's Guide fällt für zwei Ausgaben aus.

März

Der Erscheinungstermin von »Black & White« wird kurzfristig verschoben. Peter Molyneux beruhigt die Fans mit dem Hinweis, das bislang noch jedes seiner Spiele fertig geworden sei – irgendwann. Am gleichen Nachmittag purzelt der Börsenkurs von Electronic Arts in ungeahnte Tiefen und reißt sämtliche anderen Aktienwerte mit.

April

Die Aktienkurse erholen sich leicht. Bertelsmann, die Telekom und Daimler-Chrysler werden vom Future Verlag geschluckt, deren Firmenzentralen an die Rosenheimer Straße verlegt. Chefredakteur Manfred Duy wird zum Vorstandsvorsitzenden ernannt und macht die PC Player zur Pflichtlektüre für die weltweit 834 900 Angestellten.

Mai

Kurz vor Eröffnung der E3 in Los Angeles kündigen die Hersteller an, dieses Jahr keine neuen PC-Spiele zeigen zu wollen. Stattdessen werde man exklusiv für Microsofts Xbox entwickeln. Die E3 wird daher kurzfristig in X3 umgetauft, die bereits angereisten Redakteure Thomas Werner und Martin Schnelle legen sich melancholisch an den Strand.

Juni

Peter Molyneux gibt bei einer Pressekonferenz bekannt, dass man »Black & White« aus technischen Gründen nur noch für den Gameboy herausbringen werde. Dies sei schon von Anfang an geplant gewesen, die bislang gezeigten PC-Versionen waren nur Vorstudien. Zudem gesteht Molyneux, er sei sowieso farbenblind und hasse alle Grafikkarten.

Juli

Die mittlerweile wieder zur vollen Länge herangewachsene Haarmähne von Udo Hoffmann fordert zwiespältige Leser-Reaktionen heraus. Die einen bitten statt Autogramme um eine Haarlocke, andere – vorwiegend weibliche Fans – sammeln für einen erneuten Rosenbesuch. Udo weigert sich: Für so etwas habe er nur einmal in vier Jahren Zeit.

August

Nachdem der Future Verlag neben dem Nestlé-Konzern auch Eidos aufkauft, wird Lara Croft wieder zum Leben erweckt. Mit monatlich einer neuen »Tomb Raider«-Folge sollen die Verluste aus dem vorangegangenen Erwerb von Rover ausgeglichen werden. Die gesamte Redaktion tritt dem Lara-Fanclub bei, Udo soll im Kinofilm Laras Rolle übernehmen.

September

USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt kann sich beim Dollarkurs von 164,43 Mark nicht einmal mehr Frühstücksbrötchen leisten und wandert ins preiswertere Burkina Faso aus. Bedenken der Redaktion wegen der geringen Zahl dort ansässiger Spiele-Entwickler ignoriert er. In der Folge veröffentlicht die PC Player wunderschöne Naturreportagen.

Oktober

Nachdem kurz zuvor noch entschieden wurde, die PC Player nur zu Vollmond herauszugeben, soll sie jetzt täglich erscheinen. Nach dieser Ankündigung nimmt die Redaktion geschlossen die aufgelaufenen drei Jahre Resturlaub und überträgt die Arbeit am Heft den Kollegen der kürzlich dem Verlag eingegliederten Literarischen Wochenblätter.

November

Als Archäologen bei Ausgrabungsarbeiten im Führerbunker Schachfiguren sowie ein Satz Skat-Karten entdecken, werden sämtliche Brett- und Kartenspiele umgehend als gewaltverursachend indiziert. Die Jugend wird von Pädagogen und Jugendschützern angehalten, sich zukünftig lieber mit Computer- und Videospielen zu beschäftigen.

Dezember

Die PC-Player-Redaktion kehrt aus Langeweile zu ihrem Heft zurück. Bevor die nächste Ausgabe erscheint, geht die Welt doch noch unter. Flüsse treten über ihre Ufer, Dämonen stürzen aus der Hölle hervor, Sünder büßen für ihre Sünden und Udo fallen die Haare aus. Ein allgemeiner Systemabsturz von Windows Millennium verhindert Schlimmeres. (tw)



GAME MAGAZINE

Unschlagbar gut: Reviews, Previews, Tipps,
Downloads und staendig aktuelle News.



LOCKER BLEIBEN

UDO HOFFMANN



Das Jahresende naht und wieder beglückt eine neue Folge von »Tomb Raider« die Geschäfte. Doch welch furchterliche Nachricht – der endgültig letzte Teil soll es werden. Schock! Ich sehe schon Horden von traumatisierten Jugendlichen in die Geschäfte strömen, die rotgeweinnten Augen hinter dicken Sonnenbrillen verborgenen Verdächtige Gestalten mit abgesagten Schrotflinten unter ihrem Trenchcoat verschaffen sich Einlass, nehmen einige Geiseln, verlangen einen Fluchtwege und ein Tomb-Raider-Spiel. Und die letzten 50 Millionen Exemplare ver-

»Geiseln für Tomb Raider?«

schwinden innerhalb weniger Tage in den Schatzkammern diverser Sammler. Sagen wir ehrlich, so wert wird es nicht kommen. Wader wird es der letzte Teil, noch ist die Leidenschaft der Kunden so groß wie einst. Und bereits im letzten Jahr hieß es, die Serie wäre abgeschlossen. Offenbar soll mit der Abschiedswehmut der Verkauf angeheizt werden. Dabei wird in diversen Händlermagazinen bereits der nächste Teil angekündigt. Skrupel, die Eiar lagende Wollmilch-Lera bis auf den letzten Tropfen auszupressen, kann in dieser Branche niemand. Und außerdem: Verfehlt die Musikindustrie nicht genauso? Auch die Spice Girls werden garantiert erst nach ihrem zehnten Abschiedskonzert verschrottet, das ist so sicher wie die Knarre an der Croft.

PCPLAYER

SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

SPIEL DES MONATS

78 American McGee's Alice



So düster hat schon lange kein Action-Adventure mehr ausgesehen.

Das PC-Player-Testteam



MANFRED DÜY (md)

- **Lieblings-Genres**
Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
Bloodhound Gang: One Fierce Beer Coaster
- **Auf der Privat-Festplatte**
C&C: Alarmstufe Rot 2 NHL 2001 Call to Power 2
- **Auf meinem Nachtschicht**
Der leicht angestaubte »Sturmwächter« von Janny Wurts
- **Ich freue mich auf**
Black & White



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
Calixio: The Black Light
- **Auf der Privat-Festplatte**
No one lives forever, Baldurs Gate 2, Colin McRae Rally 2.0
- **Auf meinem Nachtschicht**
Hermann Hesse: Siddhartha
- **Ich freue mich auf**
Dungeon Siege, NBA Live 2001, Gorkamorka



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
Aufbau-Strategie, Action-Adventure, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
Batmans Rückkehr
- **Auf der Privat-Festplatte**
Microsoft Encarta 2001 Wer wird Millionär? Sacrifices
- **Auf meinem Nachtschicht**
Eine neue Haarprobe
- **Ich freue mich auf**
Black & White Pool of Radiance 2 Mafia



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres**
Sport- und Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
U2: All that you can't leeva behind
- **Auf der Privat-Festplatte**
FIFA 2001 Escape from Monkey Island
- **Auf meinem Nachtschicht**
Baldurs Gate 2
- **Ich freue mich auf**
Diablo 2 Expansion



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**
Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
Farmer Boys: Countrified
- **Auf der Privat-Festplatte**
Werlords 3 – Darklords Rising
- **Auf meinem Nachtschicht**
Baldurs Gate 2 Special Edition
- **Ich freue mich auf**
Robert Jordan: Winter's Heart
- **Ich freue mich auf**
Neverwinter Nights

TESTS

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmiegelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskasten beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAß PCPLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscare«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 und aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuellen innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieltests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Gerüchel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl machig.

EINSTIEG

Alter Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG

Ist alles so leicht zu bedienen, dass sich das Programm fast von selbst spielt? Undurchsichtige Options-Wästen ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spiel Freude!

SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

WERTUNG STARLENDER STAGE 2

PRO	GRAFIK:	80
ALTERNATIVE ANTIKAMPF	SOUND:	80
ALTERNATIVITÄT	EINSTIEG:	80
INTERESSANTE STORY	KOMPLEXITÄT:	80
GERINGE KÄMPFGEHRIGKEIT	STEUERUNG:	80
CONTRA	MULTIPLAYER:	80
KÄMPFGEHRIGKEIT		
WIEBEL NETZ KURZ		

PCPLAYER
SPIELSPASS
83



JOE NETTELBECK (jn)

- **Liebings-Genres**
Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
Bob Dylan:
Time out of mind
- **Auf der Privat-Festplatte**
Beldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
Call to Power 2
- **Auf meinem Nachttisch**
Lao Lucks: Wiener Blei
- **Ich freue mich auf**
Arcanum
Mech Commander 2
Pool of Radiance 2



JOCHEN RIST (jr)

- **Liebings-Genre**
Ego-Shooter,
Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Spieler**
Mission: Impossible 2
- **Auf der Privat-Festplatte**
No One Lives Forever
Counterstrike
Escape from Monkey Island
- **In meinem Papierkorb**
Combat Flight Simulator 2
- **Ich freue mich auf**
Clive Barker's Undying
Mech Commander 2
Silent Hunter 2 (PS 2)



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Liebings-Genres**
Simulationen,
Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
Texas: The greatest Hit
- **Auf der Privat-Festplatte**
Delta Force: Land Warrior
Mech Warrior 4:
Vengeance
- **Auf meinem Nachttisch**
C&C: Alarmstufe Rot 2
- **Auf meinem Nachttisch**
Lincoln Child, Douglas Preston:
Preston: Night Dragon
- **Ich freue mich auf**
Duke Nukem Forever
Black & White



STEFAN SEIDEL (st)

- **Liebings-Genres**
Action-Rollenspiele,
Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
The Beatles: One
- **Auf der Privat-Festplatte**
Diablo 2 (englisch)
Escape from Monkey Island
- **Auf meinem Nachttisch**
Bastelanleitung für ein
Privathaushalts-Holo-Deck
- **Ich freue mich auf**
Anno 1503
Black & White



THOMAS WERNER (tw)

- **Liebings-Genre**
Strategie, 3D-Action,
Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
Neil Young:
Harvest Moon
- **Auf der Privat-Festplatte**
No One Lives Forever
Sacrifice
- **Auf meinem Nachttisch**
Counterstrike
Rescuefuer Ljubljana
- **Ich freue mich auf**
Empire Earth
Commandos 2
Giants

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

AMERICAN MCGEE'S ALICE

ENTWICKLER: Rogus Entertainment VERTRIEB: Electronic Arts TESTVERSION: Beta vom November SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: - INTERNET: Englisch HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM, OpenGL-kompatible Grafikkarte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/450, 128 MByte RAM, GeForce 2MX HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, GeForce 256 DDR RAM

Junge Mädels können bekanntlich ganz schön unverschämt sein. Aber eine so rotzfreche Göre wie Alice durften PC-Spieler bis dato noch nicht erleben.

Einmal gesteuerte Kehrsäge? Kommt sofort. Der Drache hier gehört zu den Höhepunkten im Action-Adventure-Spektakel.
(alle Bilder 1024x768, 32Bit, OpenGL)



FAKTEN

- Spiel erstreckt sich über 9 Kapitel, die sich aus insgesamt
- 71 spielbaren Abschnitten zusammensetzen
- 10 Waffen
- Primär- und sekundäre Waffenfunktion
- 4 Schwierigkeitsstufen (Easy, Medium, Hard, Nightmare)
- Über 75 verschiedenen Charaktere

Von Alice haben Sie bestimmt schon gehört. Bisher musste das geschrumpfte Mädel in einer kinderkompatiblen Zeichentrickserie und einem heizelweichenden Disney-Streifen ihr Dasein fristen.

Doch seit der Designer American McGee selbst Hand anlegte, ist vom braven Püppchen nicht mehr viel übrig geblieben. Vielmehr orientierte sich American an der originalen Buch-Vorlage »Alice in Wonderland« von Lewis Carroll. Dieser ersann die Geschichten der düsteren Kleinen, die sich in ein von der bösen Herz-

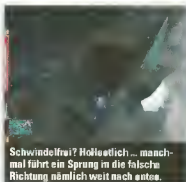
königin regiertes Land träumte. Ihre Aufgabe: Aus dem Traum entkommen und die Freiheit der Wunderlandbewohner wiederherstellen.

Who the %\$2! is ...

Alice ist also alles andere als süß und anständig. Durch die Intro-Sequenz erfahren wir, dass sie durch einen Sturz aus dem Fenster ins Koma fiel. In ihrem lang anhaltenden Schlaf träumt sich Alice ins

Wunderland hinein. An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Ihre Aufgabe ist es, Alice in einem Stück durch die Welt und ihre drohenden Gefahren zu bugsieren. Gesteuert wird idealerweise mit einer Kombination aus Tastatur und Maus, wie man es von Action-Adventures wie »Heavy Metal F.A.K.K. 2« oder »Rune« gewohnt ist. Im Prinzip ist die Steuerung also identisch mit gängigen Titeln – und doch stellt man gleich

»American McGee präsentiert eine ganz und gar untypische Heldin.«



Schwindelfrei? Hallelujah! ... manchmal führt ein Sprung in die falsche Richtung nämlich weit nach unten.

zu Beginn ein paar gewohnungsbedürftige Dinge fest: Wenn Sie einen Sprung ausführen und danach auf dem Boden aufkommen, geht Alice kurz in die Knie und läuft erst nach kurzer Pause normal weiter. Hält man die Laufen-Taste gedrückt, so lässt sich diese Eigenheit zum Glück umgehen. Zwar können Sie auf diese Weise nur nach vorne normal weiterlaufen – aber immerhin. Ebenfalls gleitet Alice nach erfolgreichem Sprung immer noch ein Stückchen weiter, obwohl man den Eindruck hat, sie sei schon am Ziel angekommen. In weiteren Manövern klettert Alice an Lianen und Ketten hoch, hängelt sich an Felsvorsprüngen entlang, taucht durchs Wasser, schwebt hoch über dampfende Kamine oder hüpfet und läuft durch die von der Quake-3-Arena-Engine dargestellten Umgebungen. Wenn die Sprungeinlagen nichts als Kopfschmerzen bereiten, dem darf geholfen werden. Eine Art »Sprung-Versicherung« garantiert, dass Sie jeden Sprung auch erfolgreich ausführen. Zumindest in der Theorie. Ein paar rote Fußabdrücke sollen einen sicheren Hüpfen signalisieren. Soviel zur Theorie. In der Praxis versagte das System gelegentlich (Alice wollte nicht springen oder hopste in den Abgrund), so dass wir von der Verwendung abraten. Wer ohne diese Hilfe nicht weiterkommt, der sollte sich sowieso nach einem anderen Genre umschauen. All diese Kunststücke sollten Sie im Laufe des Spiels beinahe mit verbundenen Augen beherrschen, denn die Vernichtung der Herzkönigin und ihrer Untertanen ist kein Zucker-schlecken. Der Schwierigkeitsgrad

American McGee und sein Designer-Trupp kitzelten die Q3-Engine bis auf fehlende Cervid Surfaces ordentlich aus.



ist selbst in der zweiten von vier Einstellungen ganz schön gesalzen.

Herz ist Trumpf

Die schwierigsten Gegner sind die Zwischen- und Obermote, und an denen kommen Sie nicht vorbei, wenn Sie wie in anderen Spielen ihre gesamte Munition auf einmal verpulvern. Vielmehr müssen Sie entweder eine verwundbare Stelle ausfindig machen oder mit der richtigen Waffe angreifen. Bis Sie den Dreh herausgekriegt haben, rinnen viele Schweißperlen. Bloß gut, dass die Spielstände schnell gespeichert und noch schneller geladen sind.

Die Feinde sind ausgesprochen detailliert dargestellt und animiert worden. Auf Ihrem Weg durch die neun Welten, die sich aus 71 spielbaren Abschnitten zusammensetzen, begegnen Sie über 25 verschiedenen Gestalten. Darunter befinden sich (zerschneidbare) Herz- und Pik-Buben, die durch ihre Karten- →



Auch die fiese Alice kann ganz eindrucksvoll, insbesondere dann, wenn Sie hoch über Schornsteinen schwebt.



Kurz vor dem Ableben? Nicht ganz. Das ist Alice mit einer Art Quad-Damage.



ZWISCHENSEQUENZEN



In den Zwischensequenzen erfahren Sie meist in Wortspielen gehaltene Tipps und Tricks.



UDO HOFFMANN

An für sich steh ich ja nicht auf kleine Mädchen, aber bei Alice mach ich eine Ausnahme. Die Hintergrundgeschichte ist weit von einem Gutenacht-Märchen entfernt. Die Grafik ist einfach nur spektakulär und gehört zum Besten, was auf dem PC zu haben ist. Und die Gegner sind ebenso raffiniert und hart zu knäcken wie sie grotesk sind. Wo sonst kämpfen Sie gegen lebendige Schachfiguren, Uhrmacher, die Alice um etliche Schützenlängen übertreffen, oder astrale Geister, die ihre Körper allesamt im Knetkurs für Fortgeschrittene modelliert haben müssen: Wie die sich verformen! Einfach schaurig.

Nach einiger Zeit gewöhnte ich mich an den Grafikrausch, dafür wurde das Leveldesign aber besser und besser. Im Actiongenre tut sich was. Und Alice hält sich selbst im Vergleich zu Spielen wie »Rune« glänzend, obwohl es etwas kurz ist.

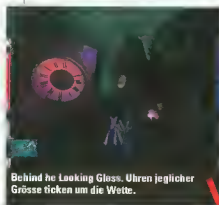
»Biegsames Gör.«

DIE TECHNIK

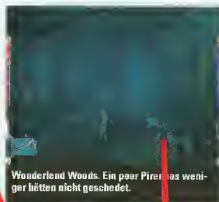
- Spiel basiert auf der Duke-3-Arena-Engine
- Auflösungen von 640 mal 480 (16 Bit) bis 1600 mal 1200 (32 Bit)
- Unterstützung folgender Soundstandards: Miles Dolby, A3D, A3D 2.0, EAX, EAX 2.0
- Lautsprecherkonfiguration: Normal, Kopfhörer, Surround-Sound, Dts
- Soundqualität: 22 kHz und 44 kHz

American McGee's Alice

DIE NEUEN STATIONEN IN ALICES WUNDERLAND



Behind the Looking Glass. Uhren jeglicher Größe ticken um die Wette.



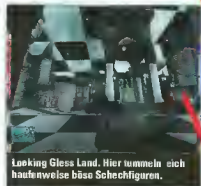
Wonderland Woods. Ein paar Pirenas weniger hätten nicht geschadet.



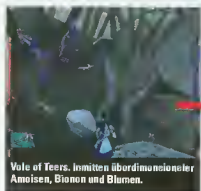
Queen of Heartsland. Der finale Showdown mit der Herzkönigin findet hier statt.



Queen of Heartsland. Im vorletzten Kapitel stiehlt Alice durch Irrgärten.



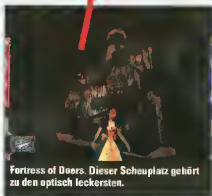
Looking Glass Land. Hier tummeln sich haufenweise böse Schachfiguren.



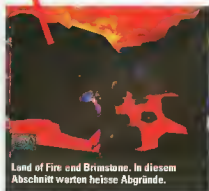
Vale of Years. Inmitten überdimensionaler Ameisen, Bienen und Blumen.



Village of the Doomed. Hier beginnt Alices Reise ins Wunderland.



Fortress of Doors. Dieser Schauplatz gehört zu den optisch leckersten.



Land of Fire and Brimstone. In diesem Abschnitt warten heiße Abgründe.



Die Aneisen in Wonderland Weeds sind kein Zuckerschlecken. Diese schleudern ihren Alter Ego mit Vorliebe kreuz und quer durch die Gegend.



An dieser Stelle kommen Sie ganz schön ins Schwitzen. Rote Schachfiguren können je so fies sein.

→ Körperform fast schon zweidimensional daher wackeln. Ebenfalls sehenswert sind die putzigen Bauern-Schachfiguren oder diverse Geister, die Sie entweder einfrieren oder mit Schallwellen aus dem Gleichgewicht bringen. Und die Kindergestalten erschrecken durch ihr Heulen, das im nächsten Moment in irrsinniges Gelächter umschlägt. Nachdem Sie einen Gegner erledigt haben, hinterlässt dieser ein Herzchen, das Sie flugs aufsammeln. Dadurch erhöht sich Ihre Lebenskraft (dargestellt mit einem langen Balken auf der linken Bildschirmseite) und der Manavorrat (auf der rechten Seite). Letzterer dient als Munition, welche umso mehr Mana verbraucht, je größer die verwendete Waffe ist. Schwierig zu erledigende Gegner lassen als Abschiedsgeschenk übrigens ein wesentlich größeres Herz liegen. Manche Zwischengegner und insbesondere der Endgegner gehören zu den physisch größten und beeindruckendsten Gestalten, die Sie bisher in Action-Adventures erleben durften.

Hausmiese

Unterwegs begegnet Ihnen immer wieder die «Ceshire Cats», welche hilfreiche Tipps und Tricks verrät. Damit das Ganze aber nicht zu leicht wird, sind die Hinweise in Wortspiele verpackt. Ihr Weg führt über sich auflösende Plattformen →



Gelegentlich führt Alices Hölletrip auch durch mit vielen Piranhas gefüllte Wasserbecken.

JÄGER DER ALLIANZ



Primäre Funktion:
Sekundäre:

Vorgel Blade
Norman! Wo ist
mein Küchen-
messer?

Aufschlitzen
Werfen



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Cards
Achtung,
scharfe Karten.

Einzelner Wurf
Alle auf einmal
werfen



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Mallet
Hallo McFly!
Jemand zuhau-
se?

Zuhauen
Ball davon-
schlagen



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Icewand
Der kalte Flam-
menwaffen.

Gegner ein-
frieren
Schutzschild
aus Eis



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Bombjack
Auftrag: alles
wegsprangen.

Sprengen
Flammen vor-
sprühen



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Demon Dice
Alles iacta est.

Die Würfel rufen
einen unterstüt-
zenden Dämon
herbei



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Jacks
Augen auf, mein
Würstchen
kommt.

Sterne suchen
Feind
Wurf geradeaus



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Eyestaff
Der Reilgun-
Ersatz.

Durchsiebender
Laserstrahl
Alles Gate
kommt von oben



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Blunderbuss
Blunderbuss
statt Panzerka-
none.

Die Riesen-
Kometa-
kanone



Primäre Funktion:
Sekundäre Funktion:

Deadtime Watch
Ächz, kurze Ver-
schnauzpause!

Ein Zeitstopp hält
Gegner vom Hals

WER ZUR HOLLE IST AMERICAN MCGEE?



Der Chefentwickler von Alice verbrachte drei Monate beim technischen Support von id Software, bevor er als Spieldesigner loslegte. Während seiner Zeit bei id bastelte er an Leveln für Doom 2, Quake 1 und Quake 2. Schließlich musste er id Software verlassen, weil er in Streit mit John Carmack geriet. Danach setzte er 1998 seine Karriere bei Electronic Arts fort und war federführend an der Entwicklung von Alice beteiligt, das schließlich auch noch seinen Namen verpasst bekam.

American McGee's Alice



Die späteren Hapt-Entwürfe bereiten optisch und spielerisch so viel Spaß, dass man gern noch mal den letzten Spielstand liest.



Die gegnerischen Hatzbuben gehen mit ihrem hochexplosiven Material nicht gerade sparsam um.



In den linearen Level-Abschnitten sehen Sie immer nach Ausgängen, die wie dieses Portal aussehen.

DIE HERZBUBEN



Ein kleiner Auszug aus dem Gogger-Sortiment, das Ihnen in Alice den Weg vorspart.

→ men, vorbei an einfachen Schalter-Rätseln und durch Unterwasser-Abschnitte. Zusätzlich entledigen Sie sich der Feinde in überdimensionalen Gras- und Pilzlandschaften, strecken mehrere Zwischengegner auf Plattformen nieder, bewegen sich als Pferd getarnt über Schachbretter und gleiten auf Blättern Flussläufe hinunter. Im späteren Verlauf kämpfen Sie sich durch einen Irrgarten, hupsen über Lava-Seen, balancieren in schwindelerregenden Höhen über Zahnrad- und lösen diverse Schmelzspurrätsel.

Im Nachhinein betrachtet, gehören die Kämpfe mit den Zwischengegnern, dem Endgegner und die Fahrt auf einem Blatt im Wasser zu den größten spielerischen Herausforderungen. Der Rest ist nach ein paar Anläufen meist schnell durchgespielt. Insgesamt gesehen glänzt American McGee's Alice durch ein beeindruckendes Level-Design, das mit qualitativ hochwertigen Texturen versuchen wurde. Insbesondere auf eine dichte Atmosphäre wurde Wert gelegt, die unter anderem von schrägen Musik-

stücken profitiert (drei Lieder finden Sie übrigens auf der CD-A dieser Ausgabe). Der Spieler wird gekonnt in der meist schrägen und düsteren Welt von Alice festgehalten. Allerdings trübt den Spielspaß eine gewöhnungsbedürftige Steuerung und die arg lineare Handlung. Profis sehen im Medium-Schwierigkeitsgrad nach zehn Stunden Spielzeit zwar schon den Abspann, doch eine derartige Abwechslung, wie Sie sie in Alice erleben, schaffen nur wenige Spiele. Insbesondere die phantasievollen und zugleich abwechslungsreichen Level verfehlen dem Spiel eine ganz besondere Note, die im Action-Adventure-Genre bislang noch nicht aufgetaucht ist. Da vergisst man gerne die strenge Linearität, welche sich durch das ganze Spiel hindurchzieht. Schließlich ein Spiel für alle Action-Adventure-Fans und Leute mit Vorliebe für ausgefallene Spielszenarien. Lesen Sie zusätzlich auf Seite 88, was Alice im Vergleich zum neuesten Tomb Raider-Titel zu bieten hat. (jr)



JOCHEN RIST

Ein derart abgedrehtes Action-Adventure wie Alice kam mir bisher noch nicht unter. Man merkt dem Titel eindeutig an, wie die Level-Designer und Texturkünstler ihrer Phantasie freien Lauf ließen. Was McGee und seine Mannen grafisch alles aus der Q3-Engine quetschten, verdient eine »Standing Ovation«. Danach heißt es aber wieder hinsetzen, denn in spielerischer Hinsicht nagt an Alice etwas der Wurm. Der Stillstand der Spielfigur nach einem Hopser und ungenauere Landungen nerven zwar, mutieren aber bald zum notwendigen Übel. Schade auch, dass man die Level-Architektur nicht noch besser ins Spiel integrierte. Allzu linear erscheinen die Abschnitte und insbesondere die Entdecker unter Ihnen werden ein wenig zu kurz kommen. Während man sich zwischen den Levels oft wie ein Zuschauer vorkommt, verlangen einem die Zwischengegner plötzlich wieder Höchstleistungen ab. Trotz allem ist Alice ein absolutes Muss für Liebhaber schriller Action-Adventures.

»Abgedreht, schrill, phantasievoll!«

WERTUNG AMERICAN MCGEE'S ALICE

- PRO
- TULLE GRAFIK
- SCHNIELLES LEVEL-DESIGN

- ▼ CONTRA
- ANGE LINEAR
- DUMME GEGNER
- SCHNELL DURCHGESPIELT (10 STUNDEN)

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	

PCPLAYER
SPIELSPASS
84

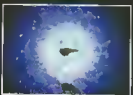
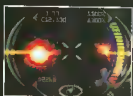
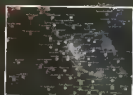


Indiana Jones lässt grüßen. Hier bewegen Sie sich vorsichtig durch pendelnde Eisen-Herzen.

DAS ERSTE SCIENCE FICTION MASSIVE ONLINE GAME!

3D Flugsimulation • Strategie, Handel, Rollenspiel • Über 20 Raumschiffstypen • Intelligente Aliens • interaktive Storyline • Unbegrenzte Spieleranzahl

JUMP GATE



JUMP GATE UND WEITERE GAMES •
In den Comics:
Crimson Nr. 3,
Star Trek Nr. 4,
Star Wars Nr. 20
Batman Nr. 82
JETZT AUCH ALS GRATIS CD-ROM

MISS

Cracker

You do
tly hav
n.



Downloaden und spielen. Exklusiv bei WWW.MIGHTYGAMES.COM

MIGHTYGAMES™

a planetactive product

TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

ENTWICKLER: Core Design VERTRIEB: Eidos Interactive TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.tombraider.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 6 MByte RAM HARDWARE, STANDARD: Pentium II/333, 32 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Stellen Sie sich vor, es ist Weihnachten und es gibt kein neues Tomb-Raider. Undenkbar? Stimmt, auch dieses Jahr gibt es die gewohnte, kaum veränderte Lara-Kost.



Schon liegt eine Ahnung vom bevorstehenden Abenteuer in der Luft, aber Lara kann noch stumm über den Dächern von Rom verschweifen.

FAKTEN

- 19 Level
- Integriertes Tutorial
- 4 Schauplätze
- 5 Schusswaffen
- Neue Bewegungsmöglichkeiten
- 38 Zwischensequenzen

Nun, die »Tomb Raider«-Reihe wird so langsam zum nicht totzukriegenden »Dinner for One« der Spieleindustrie.

Pünktlich wie die vorweihnachtlichen Labkuchen stehen auch dieses Jahr Laras neue Abenteuer im Händlerregal. Aber Moment – wer der Vorgänger nicht schon der letzte Auftritt und wurde Lara nicht endgültig begraben?

Richtig, aber »Tomb Raider: Die Chronik« ist wirklich der allerletzte Teil, großes Ehrenwort vom Firmenchef. In Interviews mit den Designern ist von fanatischen Fans

die Rede, welche die armen Angestellten quasi zur Fortsetzung genötigt hatten. Zudem seien ja bei der Hintergrundgeschichte noch so viele offene Fragen geblieben, die unbedingt geklärt werden mussten. Eine dieser Fragen dürfte gewesen sein: Wie sehr kann man die Legende der Fans strepazieren und

»Aus Klotzitanien ausgebüchste Gegner.«



Dank Laserzielgerät können selbst weit entfernte Ziele visiert werden.

ihnen ein kaum verändertes Spiel verkaufen? Aber auch für uns Spieltester sind Fragen zu klären, insbesondere warum es nach wie vor erstaunlich spannend ist, die Archäologie zu all den auf unserer Welt verborgenen Schätzen zu dirigieren.

Das Reisen ist der Archäologin Lust

Auf der Habenseite sind zunächst die abwechslungsreichen Schauplätze aufzuführen. Während Tomb Raider 4 ganz auf gediegenes, ägyptisches Flair setzte, knüpft der fünfte Part wieder an Laras alte Reiselust an. Dabei bewegt sich der Spieler nicht nur von einem Ort zum anderen, sondern durchwandert auch die Zeit. Denn die neuen Einsätze der Grabräuberin sind Rückblenden auf bereits erlebte Abenteuer. Laras vier engste Freunde erinnern sich im nasskalten England an die Erlebnisse der unter ägyptischem Schutz begrabenen und tot geglaubten Kameranin. Der erste nostalgische Ausflug entführt Sie nach Rom, weiter geht es zu einer russischen Militärbasis und dort in ein U-Boot. Mit unfreundlichen Untoten bekommt es eine unbewaffnete, sechzehnjährige Lara auf einer Insel vor der Küste Irlands zu tun. Schließlich landet sie in der High-Tech-Umgebung eines hypermodernen Firmenhauptquartiers.

Beim Betreten der Örtlichkeiten meint man allerdings förmlich den Staub der Jahrhunderte auf den klöbigen Polygonen zu sehen. Die grafische Entwicklung der Computerspiele ist in den vergangenen Jahren schlichtweg respektlos gewesen, da kann man mit einer vorsichtig verbesserten Grafik Engine aus dem Jahr 1996 keinen Blumentopf mehr gewinnen. Während Lara selbst den ein oder anderen gewinnenden Kurven noch halbwegs menierlich wirkt, scheinen die eckigen Gegner aus Klotzitanien ausgebüchst zu sein. Nett wirken atliche der Wend-



Hungelnd lassen sich so manche neuen Abschnitte erreichen.

turen, und speziell die Straßen Roms lassen trotz peinigendem Sipel-Himmel Atmosphäre aufkommen. Kleine Spielverderber sind hingegen etliche Grafikfehler, beispielsweise an Wasseroberflächen sichtbare Polygonkanten.

Tote tragen keine Shorts

In der ersten Episode trägt Lara ihr gewohnt-knappes Abenteuer-Outfit, später schlüpft Sie in einen der arktischen Umgebung angepassten Militärdress, in der letzten Mission ist der weibliche Indiana-Jones gar mit einem schwarzen Ganzkörper-Latekanzug bekleidet. Nackte Tatsachen lassen uns die prüden englischen Designer auch diesmal (entgegen allen Legenden) selbst per Cheat nicht erspähen, nur die Säfte der Gegner spritzen ganz ungeniert aus den Leibern heraus. Ohne die geschickt in den Leveln verteilten Feinde waren die Straßen und Gebäude ja auch komplett verwaist, selbst in den Gassen Roms scheint eine Neutronenbombe alle Bewohner ausstrahlt zu haben. Neben üblen Gangstern, meist ehemalige Geschäftspartner, kreuzen diverse Tiere und Mythengestalten ihren Weg. Einige davon sind mit der aus zwei Pistolen bestehenden Standardbewaffnung rasch auszuschalten, bei anderen sollte man ohne Zögern zu größeren Kalibern greifen. Allerdings benötigen Sie für eingesammelte Schrotflinten oder automatische Waffen die nur begrenzt vorhandene Spezialmunition. Besonders große Zwischengegner sind nur in bestimmten Momenten oder an einer speziellen Stelle zu



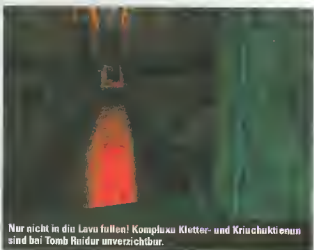
Um zur endlosen Hausfront zu gelangen darf Lara hier über das Saal balancieren.

verwunden, tumbe Verballern der Patronen ist da wenig hilfreich.

Lara zielt selbstständig auf Angreifer, Sie müssen jedoch vorher die Waffe ziehen, gegebenenfalls nachladen und den Gegnern durch Sprünge ausweichen. Besonders in Kampfsituationen treten die Schwächen der unpräzisen und umständlichen, einst auf die Play-Station zugeschnittenen Steuerung klar zu Tage. Wie schön wäre es gewesen, wenn die Jungs bei Core Design uns für die PC-Version endlich mit einer praktischen Maussteuerung beschenkt hätten. Aber solche Wünsche erfüllt wohl noch nicht einmal der Weihnachtsmann.

Jägerin des verlorenen Schatzes

Sicherlich braucht Lara Croft kein Fitness-Studio, denn bei ihrer Jagd nach Schätzen kommt fast jeder Muskel ihres durchtrainierten Körpers zum Einsatz. Und eben diesen Körper sehen Sie meist von hinten, nur an einigen Stellen schwenkt die



Nur nicht in die Lavo fallen! Komplexu Kletter- und Kriechaktionen sind bei Tomb Raider unverzichtbar.

Kamera automatisch in eine andere, oft leider sehr ungünstige Position. Gut, dass sich der Blickwinkel begrenzt nachregulieren lässt.

Mit geschmeidigen Bewegungen hechtet die prominente Dame über Abgründe, hangelt sich an Vorsprüngen entlang und erklimmt steile Wände. Speziell in höheren Leveln sind geschickte Kombinationen aus verschiedenen Sprungweiten und Haltegriffen essenziell. Neu im Repertoire ist die Fähigkeit auf einem Seil über Abgründe zu balancieren und sich von einer Stange zur nächsten zu schwingen. Aktenschränke und Schubladen lassen sich durchwühlen, nach wie vor sind allerlei nützliche Gegenstände →



UDO HOFFMANN

Mit Trippelschritten kommt man nicht weit, vor allem, wenn die Konkurrenz Riesensprünge macht. Gerade im Vergleich zu Julie aus »Heavy Metal F.A.K.K.« wirkt Lara so steif im Gehen wie eine alternde Matrone auf ihrem ersten Freigang kurz nach der Hüftgelenkoperation. Wenn träge Tastatursteuerung gegen locker-leichte Maushandhabung antritt, kann das einfach nicht gut gehen.

Sicher: Tomb Raider 5 ist immer noch ein unterhaltsames Spiel, es hat diesmal sogar ganz witzige Zwischensequenzen, in denen Laras Vorteile und ihr sardonisches Lächeln besonders gut zur Geltung kommen. Das Level-Design, die Grafik-Engine und die Steuerung aber sind insgesamt gesehen Relikte aus einer anderen Ära, einer Zeit, als Tomb Raider das Genre noch belebte. Von diesem Anspruch ist Core Design mittlerweile weit entfernt.

»Hüftsteife Diva.«

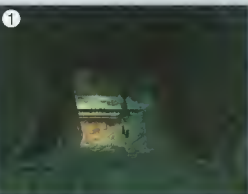
»Noch immer keine nackten Tatsachen.«

Tomb Raider: Die Chronik

SO SPIELT SICH TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

Erfahrene Tomb-Raider-Spieler können jetzt ruhig weiterblättern, am Spielverlauf hat sich kaum etwas verändert. Die bewährte Mischung aus komplexen Sprüngen, Kämpfen und mäßigen Rätseln wurde beibehalten.

Heißal Um in den nächsten Abschnitt des Kolosseums zu gelangen müssen Sie eine schiefe Ebene hinunterrutschen. Keine Sorge, wer vorher abgesprungen hat, sollte ohne Furcht dem unvermeidlichen Unheil entgegenrutschen.



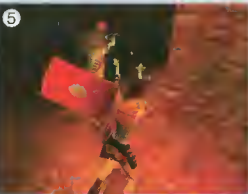
Kaum ist Lara unten angekommen, da wird sie auch schon von einem Löwen angesprungen. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren! Ziehen Sie eine Waffe, weichen Sie dem Löwen aus und schießen Sie! Gezielt wird automatisch.

Überstanden, als Lohn der Mühe dürfen Sie über die erlegte Ruderkette hinwegsteigen und einen Schalter drücken. Dieser Schalter öffnet irgendwo die Tür zu einem Ausgang, Sie können also weiterforschen.



Jetzt muss sich Lara nur noch aus der Löwengrube befreien. Lara hat im Prinzip mehrere Möglichkeiten: Zum einen kann sie an einigen Wendeschritten und Seilen hochklettern, zum anderen einfach hochspringen.

Oben lauert schon der nächste Gegner, ein Gladiateur mit abgekauftem Haltbarkeitsdatum. Erneut beginnt das gewohnte Spielchen aus Schießen und Ausweichen, bis der Bösewicht auf den Fliesen liegt.



Zur Belohnung darf Lara ein wertvolles Fundstück einsammeln. Einige Artefakte dienen später als Schlüssel, zudem gibt es versteckte Geheimnisse, die nicht zwangsweise entdeckt werden müssen.

Weiter geht es in einen riesigen Raum mit einer zentralen Plattform. In der Mitte befindet sich eine Säule mit einem weiteren Artefakt, doch ist dieser leider noch unerreichbar im Boden versenkt.



Sie zögern nicht, sondern lassen Ihre Heldin zu einer weiteren Plattform klettern. Dort zieht sie mehrfach an einem Seil, die Säule steigt empor. Nur bleiben wenige Sekunden um den Weg nach oben zu finden.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

■ **Tomb Raider: Die Chronik** ist wirklich nicht übel, wird aber leider von vielen qualitativ hochwertigen Konkurrenztiteln hart bedrängt. Aus der Ich-Perspektive steuern Sie das atemberaubende Agenten-Spektakel **No One Lives Forever**. Klassisch von hinten sehen Sie beim beeindruckenden Runo und dem abgefahreneren **Heavy Metal F.A.M.K. 2** Ihre Spielfigur. Bei der von der PlayStation konvertierten Mumie plündern Sie altägyptische Grabstätten, hier nervt aber das ultrameße Speicherfraktion.

■ No One Lives Forever	90
■ Heavy Metal F.A.M.K. 2	83
■ Rune	81
■ Tomb Raider: Die Chronik	74
■ Die Mumie	66



Lara geht auf Touchstones.

wie Medipacks oder weitere Ausrüstungsteile in der Umgebung zu finden. Einige Objekte lassen sich miteinander kombinieren, so dürfen Sie einen Revolver mit einer Laser-Zielvorrichtung aufrüsten. Letztere ist Bestandteil mehrerer Rätsel, unter anderem können Sie ein sich direkt vor Ihnen befindendes Türschloss nur nach einem Blick durch das Zielfernrohr aufschließen. Nicht alle Rätsel sind derart abstrus, aber besondere Mühe hat man sich nicht gegeben. Fahrzeuge sind diesmal übrigens nicht mehr zu steuern.

Eine kleine spieltechnische Innovation stellt die Abschluss Episode dar. Dort wird belohnt wer umsichtig vorgeht, sich von hinten an Gegner anschleicht und diese lautlos ausschaltet. Erwarten Sie jedoch keine Spieltiefe wie bei »Dark Project«, Lara bleibt sich auch bei diesem Abenteuer treu und setzt auf andere Tugenden.

Vor dem Abgrund

Tomb Raider: Die Chronik ist spürbar fairer und klarer strukturiert als noch der dritte Teil. Sie werden kaum vergeblich nach einem Ausgang suchen, obwohl die Level meist eine ansehnliche Größe

haben. Dennoch gibt es genug frustrierende Abschnitte, die normalsterbliche Spieler zu dankbaren Abnehmern des zeitgleich erschienenen Lösungsbuchs machen werden. Wenn jedoch unter großem Zeitdruck schwierige Sprünge über mehrere klaffende Abgründe auszuführen sind, hilft Ihnen das auch nicht weiter.

Immerhin wurde in das Rom-Szenario ein kurzes Tutorial integriert. Noch schwerer ist die Bedienung des mitgelieferten Level-Editors: Do-it-yourself-Enthusiasten sollten sich auf eine langwierige Einarbeitung gefasst machen.

Was die Zukunft bringt? Nun, voraussichtlich wird dies wohl tatsächlich die letzte Tomb-Raider-Lieferung gewesen sein. Die offenbar unsterbliche Lara Croft bleibt uns jedoch so oder so erhalten und tritt bald in einer neuen Action-Adventure-Reihe auf. Mehrere Episoden sind bereits geplant, die Hintergrundgeschichte ist laut Entwickler-



Eine Zwischensequenz: Zwei Schurke sind schock auf Sie, ah, Ihre Schätze.



Gleich drei Fesseln spielende Drachwesen machen Ihnen hier als Zwischengegner das Leben schwer.

ausgabe von der Fernsehserie »Akte X« inspiriert. Einst setzte Tomb Raider durch seine Atmosphäre und die bekommeniche Mischung aus Hüpferei, Kämpfen und kleinen Rätseln Maßstäbe, davon profitiert auch Tomb Raider: Die Chronik im allerbesten Sinne. Wir werden sehen, was davon hinübergerettet werden kann. (tw)



THOMAS WERNER

Liebe Lara: Wer interessant bleiben will, der macht sich rar. Fünf Tomb Raider Spiele in fünf Jahren, das überfordert nicht nur die Fans, sondern ganz offensichtlich auch die Designer. Optisch kann Lara Croft trotz ansehlicher Überwelt nicht mehr mit der Konkurrenz mithalten, zudem ist es wirklich kein Spaß, noch immer mit der alten, unpräzisen Steuerung Sprünge und Kämpfe zu überstehen. Warum wollen die Entwickler ein Massenpublikum erreichen, wenn sie dieses dann durch unklar nervige Stellen unnötig frustrieren? Zweifelslos faszinierende Story, Schauplätze, Spielprinzip und sogar der simple Charakter der Hauptdarstellerin trotz alledem, nur wurde die Tomb-Raider-Reihe mit ihrem riesigen Potenzial eben leider nicht weiter gepflegt und weiterentwickelt. Mal sehen, wie der unvermeidliche nächste Lara-Auftritt gelingt, diesmal in einem Kinofilm.

»Nicht weiterentwickelt«



Laras Level-Editor

WERTUNG TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

- ▲ PRO
- INTERESSANTE SCHAUPLÄTZE
- HERAUSFORDERND
- ▼ CONTRA
- VERALTETE GRAFIK
- UNZUFRIEDENSTELLEND

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	

PCPLAYER
SPIELSPASS
74

Tomb Raiders Lara vs. Alice

EINE WIRD GEWINNEN LARA vs. ALICE



Ausgerechnet Lara Croft (Tomb Raider: Die Chronik), die alte Diva des Action-Adventures, muss sich von einer frechen Göre namens Alice (American McGees Alice) ans Bein pinkeln lassen. Ring frei!



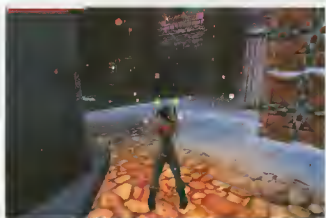
STORY UND HAUPTCHARAKTER

Wer Lara nicht kennt, hat die letzten fünf Jahre gegnert. Beim fünften Auftritt der Archäologin erinnern sich Freunde an zurückliegende Abenteuer der seit dem vierten Teil verschollene Dame. Neben ihren Sprangfähigkeiten beeindruckt Lara noch wie vor durch ihre Körbchengröße.



STORY UND HAUPTCHARAKTER

Alice gab es schon, als man Lara Croft noch für ein Weschmittel hielt. Endlich darf die kesse Kleine das Wunderland vor der Herrkönigin auch in einem Computerspiel retten. In Sachen Sex Appeal zieht sie wegen ihrer züchtigen Bekleidung natürlich klar den Kürzeren.



SCHAUPLÄTZE

Die Rückblenden führen zurück zu vier Episoden in Laras Leben. Während der ersten drei der insgesamt 13 Level werden Sie noch Ram entföhrt. Weiter geht es in eine russische Militärbasis, auf eine irische Insel und schließlich in eine schwer bewachte Firmenzentrale.



SCHAUPLÄTZE

Insgesamt neun Kapitel, bestehend aus 71 spielbaren Abschnitten, gilt es zu durchwandern. An Abwechslung in Sachen schrille Schauplätze ist Alice schwer zu überbieten. Insbesondere das ungewöhnliche und phantasievolle ist es, was American McGees Alice so besonders macht.



PRÄSENTATION UND STEUERUNG

Sie betrachten Ihre Heldin von hinten und bewegen sie im Normalfall per Tastatur durch die Level. Die Steuerung wurde für die PlayStation entwickelt und ist ein wenig unpräzise. Veraltet ist die leicht verbesserte Grafik-Engine aus dem Jahr 1996, dennoch ist die Optik akzeptabel.



PRÄSENTATION UND STEUERUNG

Auch Klein-Alice steuern Sie aus der Sicht von hinten durch optisch brillante 3D-Welten. Die Steuerung ist schnell kapiert – dennoch gibt es ein paar Ungereimtheiten zu verzeichnen. Alice geht nach einem Hüpfen kurz in die Knie und gezielte Sprünge bedurften eines exakten Timings.



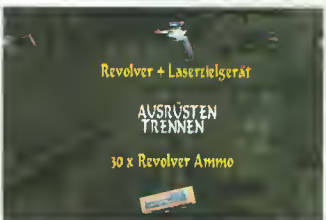
SPIELVERLAUF

Der Spielverlauf ist recht abwechslungsreich: Natürlich hüpf Lara über Abgründe und klettert Wände oder Seile hoch. Es ist lebenswichtig, die passende Sprungkombination zu wählen. Weiterhin muss sich die Heldin gegen diverse Gegner verteidigen und zahlreiche einfache Rätsel lösen.



SPIELVERLAUF

Hüpfen, hangeln, laufen, und schlitzn. Ab und zu erledigen Sie auch noch ein paar Schalter-Rätsel. Grösstenteils kommt es aber nur darauf an, heil bis zum Levelende zu gelangen. Dank Q3-Engine täuscht die prächtige Grafik über den arg linearen Spielverlauf hinweg.



WAFFEN UND GEGNER

Als Standardwaffe stutzt Lara ihre beiden markanten Pistolen ein, daneben findet sie im Spielverlauf vier andere Schusswaffen. Zusätzlich gibt es diesmal Chloroform. Attakiert wird Sie sowohl von menschlichen Gegnern als auch von Tieren oder diversen Mythowesen und Monstern. (tw)



WAFFEN UND GEGNER

Hier hat Alice wesentlich mehr auf dem Kasten als Lara. Die vielseitigen Waffen sind optisch eine echte Bereicherung. Gegnerhorden spalten sich in zwei Parteien. Obernotzt sind echt harte Nüsse, während Sie die restlichen Trupps im Vorbeilaufen wie Lichtschalter ausknippen. (jr)



Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DER PATRIZIER 2: GELD UND MACHT

ENTWICKLER: Asceron VERTEILER: Infogrames TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch
MULTIPLAYER: bis 8 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.ascaron.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte HARDWARE, STANDARD: Pentium II/333, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/450, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte

Ausgerechnet eine fast vergessene aber frisch aufgetakelte Seehandelei beweist, dass Wirtschafts-Simulationen sogar im 3D-Zeitalter noch Spaß machen.



Wenn Sie die 20 verschiedenen Städte mit den richtigen Waren beliefern, klingelt nicht nur die Kasse. Auch Ihr gesellschaftliches Ansehen steigt. (Alle Bilder 1024x768)

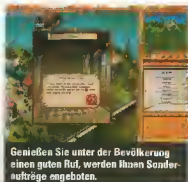
FAKTEN

- 2 Kampagnen mit einer und 5 Missionen
- Eine individuell einstellbare Einzelspielermission
- 5 Schweregradstadien
- Chronik mit authentischem Zeitgeschehen
- Möglichkeit, eigene Waren zu produzieren
- Städteausbau möglich

Hart war das Leben in der nur so genannten guten alten Zeit. Unsere Vorfahren hatten alle Hände voll zu tun, um für das tägliche Brot und die im Winter schlecht beheizten Unterkünfte zu sorgen.

Doch während die einen sich mehr schlecht als recht durchs Leben schlugen, sorgten sich die wenigen betuchten Bürger, wie sie ihr Dasein mit Hilfe von Luxusgütern noch angenehmer gestalten konnten. Ein Händlerleben ist für einen mittelständischen Bürger, wie Sie ihn in »Der Patrizier 2« darstellen, also unter

Umständen eine äußerst profitable Sache. Nach dem ausführlichen Tutorial starten Sie – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad – als einfacher Krämer oder auch angesehener Patrizier Ihre Kaufmannskarriere. In Ihrer Heimatstadt besitzen Sie bereits ein Kontor und auch ein kleines Schiffchen dürfen Sie Ihr Eigen nennen. Ein Klick auf einen Ladekran am Hafen und das Handelsmenü erscheint. Dort sehen Sie den Güterbestand sowie die Kauf- und Verkaufspreise, von unterschiedlichen Waren. Städte wie Lübeck bieten beispielsweise



Genießen Sie unter der Bevölkerung einen guten Ruf, werden Ihnen Sonderaufträge angeboten.

große Mengen an Fisch und Eisenwaren an, während Eisenerz oder Bier von anderen Städten importiert werden muss.

So beladen Sie zu Beginn Ihre Kogge mit günstigen Waren und machen sich auf den Weg in eine andere Region, um die Güter gewinnbringend zu verkaufen. Wenn Sie erst einmal herausgefunden haben, welche Städte welche Waren brauchen, ist das aber noch lange keine Lizenz zum Geld-drucken. Verschachern Sie ein und dasselbe Produkt im Überfluss, sinkt logischerweise auch der Preis. So kommen Sie mit einfachem Hin- und Herpendeln zwischen zwei Städten nicht aus, sondern müssen auch mal andere Orte aufsuchen, und sei es auch nur, um die jeweiligen Warenpreise zu erfahren.

Hin und wieder kreuzen Ihre Schiffe den Weg mit Piraten. Als Händler-Neuling suchen Sie am besten sofort das Weiße. Wenn Sie sich aber schon ein paar Kanonen und eine große Besatzung leisten können, drehen Sie doch einfach den Spieß um und entern das feindliche Schiff. Den Seekampf steuern Sie entweder mit der Maus oder Sie überlassen dem Computer die Kanonenschießerei.

Frachttut

Sobald Sie mit Ihren Frachtfahrten etwas Geld gemacht haben, produzieren Sie einige Waren am besten

»Errichten Sie eigene Produktionsstätten.«



Auf der Übersichtskarte sehen Sie, welche Städte welche Güter benötigen.

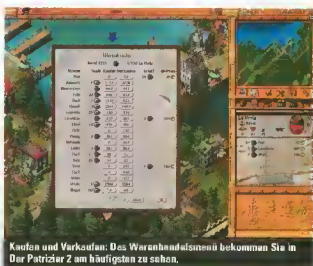
selbst. In jeder Stadt, in der Sie ein Kontor besitzen, dürfen Sie auch Produktionsgebäude errichten. Achten Sie aber darauf, dass in Ihren Lagerhäusern genügend Rohstoffe vorhanden sind, sonst verursachen die Eisenschmelzen oder die Sägewerke nur laufende Kosten, ohne auch nur einen Pfennig Ertrag abzuwerfen. Selbst wenn die Produktion läuft, haben Sie noch keine müde Mark verdient, denn um den Warenverkauf müssen Sie sich selbst kümmern. Ihren Arbeitern sollten Sie übrigens auch noch Wohnhäuser zur Verfügung stellen. Der angenehme Nebeneffekt dabei sind die monatlichen Mitzahlungen.

Geld allein macht nicht glücklich

In »Der Patrizier 2« geht es nicht ausschließlich ums Geldverdienen. Nein, als ehrenhafter Handelsmann sorgen Sie sich selbstverständlich auch um das Wohlergehen Ihrer Heimatstadt. Diese sollten Sie in jedem Falle mit genügend Waren versorgen, denn bei ausreichend vorhandenen Produkten sinkt der Erwerbspreis, woraufhin auch weniger betuchte Bürger in den Genuss der Güter kommen. Solche »Wohltaten« steigern nicht und nach Ihr Ansehen. Als bekannter Menschenfreund können Sie es vom Krämer zum Händler bringen. Dann haben Sie die Möglichkeit, in Gilden einzutreten und können sich dort

lukrative Aufträge unter den Nagel reißen. Die Krönung Ihrer Karriere ist die Wahl zum Burgemeister. Haben Sie es erst einmal so weit gebracht, legen Sie eigenhändig Steuern fest und basteln in Aufbau-Strategie-Manier an Ihrer Stadt herum. Sie errichten beispielsweise Wachtürme und Stadtmauern, die den Ort vor eventuellen feindlichen Angriffen schützen.

Reinrassige Wirtschaftssimulationen haben den Nachteil, dass sie optisch relativ bieder aussehen. Zwar sind beim Patrizier die vielen Statistikmenüs unangenehm, aber das restliche Außere überzeugt durchaus. Die Städte sind in etwa so detailliert dargestellt wie beim neuen »Anno 1503«. Menschen tummeln sich auf den Straßen herum und Nebelschwaden durch-



Kaufen und Verkaufen: Das Warenhandelsmenü bekommen Sie in »Der Patrizier 2« am häufigsten zu sehen.



Die große Übersichtskarte offenbart Ihnen die gesamte Spielwelt.

streifen im Herbst die Städte. Dabei verwöhnt mittelalterlich klingende Musik, die Sie auf angenehme Weise in die goldene Händlerzeit versetzt. (dk)



DAMIAN KNAUS

Patrizier versetzt einen wirklich in die Vergangenheit. Weniger ins Mittelalter, sondern vielmehr in die goldene Zeit der klassischen Wirtschaftssimulationen. Leider ist das auch der Knackpunkt: In ähnlichen Spielen auf seligen Amigas war man stetig mit Zahlenjonglieren beschäftigt und wurde für seinen Erfolg nur mit einer anderen starilen Zahl – der wachsenden Kontosumme – belohnt. Beim zweiten Patrizier sorgen zwar ein paar Aufbauoptionen und Erkundungsfahrten für Abwechslung, trotzdem werden Sie die meiste Zeit damit verbringen, in Tabellen Zahlen zu vergleichen. Manchmal ist so etwas sicherlich zu eintönig, doch wer sich damals mit solchen Spielen seine erste virtuelle Million verdient hat, darf mit dem neuen Patrizier noch mal so richtig in Nostalgie schwelgen.

»Klassische Wirtschaftssimulation.«

WERTUNG DER PATRIZIER 2

▲ PRO
• GUTES TUTORIAL
• SPIELZIEL NICHT NUR GEWINNORIENTIERT

▼ CONTRA
• VIEL ZAHLEN-JONGLIEREREI

GRAFIK: 70
SOUND: 70
EINSTIEG: 80
KOMPLEXITÄT: 80
STEUERUNG: 70
MULTIPLAYER: 70

PCPLAYER
SPIELPASS
76



Anhand des Warenverbrauchs in der jeweiligen Stadt lassen sich Rückschlüsse auf die Nachfrage ziehen.

Rennspiel für Einsteiger

SNOW STORM

ENTWICKLER: United Software Entertainment VERTRIEB: Phenomedia TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 4 (Netzwerk) INTERNET: www.unitedsoftware.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 64 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Endlich ist wieder Rodelzeit. Warum probieren Sie es nicht gleich mit einem Motorschlitten?

FAKTEN

- 7 Strecken
- 8 unterschiedliche Schlitten
- Renn-Modi: Training, einfaches Rennen, Championship
- Individuelle Gestaltung des Wetters möglich

Schlitten ist wohl jeder von uns gern mal gefahren. Aber mit zunehmendem Alter verlor die Rodelerei auf Grund ihrer geringen Geschwindigkeit auch und auch an Faszination.

Jetzt dürfen Sie auf die motorisierte Variante umsteigen. Und damit sind Sie auch auf ebenen Strecken recht zügig unterwegs.

Nachdem Sie sich einen Motorschlitten ausgesucht haben, entscheiden Sie sich für ein Rennen oder eine Trainingsfahrt. Bei letzterer dürfen Sie sogar das Wetter auf der Strecke individuell gestalten, doch dafür beschränkt sich Ihre Fahrt auf ein Zeitrennen ohne Gegner. Bei einem Rennen treten Sie

gegen zwei Kontrahenten an, die zwar mit ihren Fahrkünsten nicht Herrn Schumacher

Konkurrenz machen, dafür aber ziemlich sicher auf der Piste bleiben und sich nicht gleich bei jeder scharfen Kurve überschlagen.

Bei der Steuerung Ihres Vehikels müssen Sie immer beachten, dass Sie auf Schnee fahren. Ihr Schlitten



Donnerwetter ist ein Stahlträger im Weg, so dass uns die Gegner nur überholen. (Alle Bilder: Direct3D, 800x600)

beschleunigt nicht auf Anhieb, sondern reagiert beim Anfahren etwas träge. Bei Kurven schlägt er dann hin und wieder aus, zum Beispiel wenn Sie das Steuer zu stark in die jeweilige Richtung einschlagen. Haben Sie sich aber erst einmal an die Steuerung gewöhnt, meistern Sie die grafisch recht eintönigen Pisten mit Leichtigkeit. (dk)



In der Abenddämmerung rasen Sie durch ein kühnes Knärdert.

»Ihr Schlitten reagiert etwas träge.«



DAMIAN KNAUS

Wegen Snow Storm werde ich meine Skier und Schlittschuhe sicherlich nicht auf dem Dachboden verstauben lassen. Eigentlich stehe ich ja auf Winterlandschaften, doch bei diesem Motorschlittenrennen sind sie viel zu trist geraten. Wesentlich besser gelungen ist das Fahrverhalten. Die Kufengleiter steuern sich nicht wie in jedem beliebigen Autorennspiel, sondern reagieren auf Grund des Schnees ein wenig träger, so dass Sie beim Fahren anders als

»Die Winterlandschaften sind viel zu trist.«

sonst reagieren müssen. Aber deswegen gewinnt Snow Storm keinen großartigen Bonus. Bei Konkurrenztiteln erleben Sie durchaus spannende Rennen – wenn sich nicht unbedingt auf einem Schneemobil.



Wenn Sie eine Strecke in einer bestimmten Zeit schaffen, wird die nächste Piste freigeschaltet.

WERTUNG SNOW STORM

PRO	GRAFIK:	70
ADAPTATION	SOUND:	70
STEUERUNG	EINSTIEG:	60
CONTRA	KOMPLEXITÄT:	50
SCHLICHTE GRAFIK	STEUERUNG:	70
SEHR ANNUCKE	MULTIPLAYER:	60
STRECKEN		

PCPLAYER
SPIELSPASS

63

Samsung.
erklärt die Welt



Heute ➔

Weihnachtsmann

Erster saisongebundener Paketzustelldienst der Welt, gleichzeitig Kontaktperson zu höheren Mächten. Diente in dunklen Zeiten als Überbringer von Schlipfen, Oberhemden und weißen Socken. Und heute? Machen Sie sich nicht lächerlich, wünschen Sie sich was Anständiges: Zum Beispiel einen SAMSUNG 170MP TFT mit 3 Jahren Garantie und dem schärfsten Bild der Welt.



SAMSUNG
ELECTRONICS

Info: 0180 - 612 12 13* SAMSUNG Electronics GmbH | www.samsung.de | Fax 0180 - 612 12 14* | GSM 824/900

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

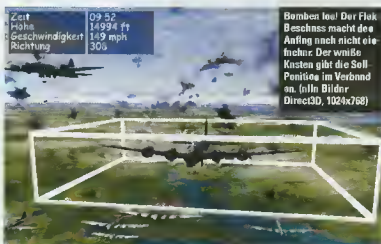
B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY EIGHTH

ENTWICKLER: Wayward Design VERTRIEB: Hasbro Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.1 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: INTERNET: www.b17flyingfortress.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/233, 64 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/600, 256 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/800, 256 MByte RAM, 32 MByte-Grafikkarte

Eine Bomber-Simulation, kann so etwas Spaß machen? Klar doch – mit kleinen Abstrichen.

FAKTEN

- Kampagne als Bomberkommandant oder Staffelführer
- Jeweils 16 Standorte und Zeitpunkte in den Kampagnen
- 3 Trainingsmissionen
- 9 Schnelleisätze
- 3 historische Aufträge
- Mannschafts-Management mit 10 Positionen
- 6 fliegbare Jäger
- Face-Feedback-Unterstützung



Einen Bomber zu fliegen, ist nicht gerade ritterlich. Eigentlich ist es sogar ziemlich feige, aus großer Höhe Luftminen und andere Sprengkörper auf arme Erdenbewohner zu werfen.

Gnädigerweise variiert die Entwickler Wayward auf den Luftkrieg gegen die Zivilbevölkerung und baute lediglich strategische Ziele in »B-17 The Mighty Eighth« ein. So kümmern Sie sich als Bombarkommandant um all ihre Schäfchen und übernehmen auf Wunsch sämtliche Positionen. Die Jungs werden auch verletzt, dann geben Sie den Befehl, dem Mann zu helfen. Nur wer tut das? Sie müssen schon jemanden aussuchen, der gerade nicht benötigt wird.

Als Staffelführer planen Sie den kompletten Einsatz und können vorher Aufklärungsflugzeuge loschicken. In der Luft wechseln Sie zwischen den Bomben hin und her und behalten Ihre Jungs im Auge. Sogar Begleitschutz fliegen Sie – oder deutsche Jäger, die versuchen, die behäbigen viermotorigen

Maschinen vom Himmel zu holen.

Nehmen Sie am besten die Anleitung und gehen Sie dort Schritt für Schritt vor. Vielleicht etwas mühselig, doch so lernen



MARTIN SCHNELLE

Ich war zunächst skeptisch: Von allen moralischen Bedenken abgesehen, ist es als Bomberpilot doch recht langweilig. Durch das ganze Menschheits- und Bomber-Management (als Staffelführer) gewinnt das Spiel deutlich aber an Atmosphäre. In 30 000 Fuß Höhe in einer Stahlröhre eingeschlossen zu sein und Flak-Wölken links und rechts zu sehen, beruhigt wenig. Leider stellte sich noch einigen Einsätzen meine anfängliche Befürchtung ein: Sie fliegen halt irgendwo hin und werfen Sprengstoff. Dennoch hat Wayward aus der Grundidee gemacht, was daraus zu machen war.

»Sie werfen halt Sprengstoff.«

WERTUNG B17 FLYING FORTRESS

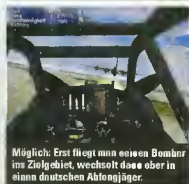
▲ PRO	GRAFIK:	80
■ TOLLE ATMOSPHERE	SOUND:	80
■ HÜBSCHE GRAFIK	EINSTIEG:	60
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	80
■ GROSSEN HARDWARE-HUNGER	STEUERUNG:	80
■ KEINE STARKE DAUER-MOTIVATION	MULTIPLAYER:	-

PCPLAYER
SPIELSPASS

79



Mannschafts-Management sorgt für Hektik im ansonsten eher gerahmten Flug.



Möglich: Erst fliegt man einen Bomber ins Zielgebiet, wechselt dann aber in einen deutschen Abjäger.

Sie Ihre Maschine richtig kennen. Und es ist schon wirklich mitreißend, wenn Ihre Jungs aufschreien, weil gerade eine Flakgrate die B-17 mächtig durchschüttelt. Dann die Panik, die Sie befällt, wenn ein Rudal Fw-190 am Horizont auftaucht. Danach die Freude, dass die Maschine immer noch garadausfliegt – bis Sie dann in der Außenperspektive sehen, dass die Tragflächen durchlöcher sind und sich das Ding deswegen so schwer steuert.

Die hübsche, aber hardwareintensive Grafik stellt dies ganz formidabel dar. Leider verblasst dieser Eindruck bald, denn die Einsätze werden schnell zur Routine. Trotzdem: Die beste aktuelle Bombersimulation. (mash)

Die erste Kugel ist immer seine letzte



HITMAN

C O D E N A M E 47

Jeder Auftrag verlangt Präzision und Planung. Achte auf die tödlichen Details • Ein Hinterhalt ist besser als tausend Kugeln. Unterschätze nie die künstliche Intelligenz deiner Gegner • Sei ein Meister der Verwandlung: Die Kleidung deiner Opfer kann dich tarnen, um deine Mission geheim zu halten und Zeit zu gewinnen • Ferngezündete Autobombe oder eine simple Klauversäge – die Situation sollte entscheiden, welche deiner 25 Waffen zum Einsatz kommt.



www.eidos.com

EIDOS
GAMES

Hitman © 2006 Eidos Interactive AG. Published by Eidos Interactive. All rights reserved. Eidos Interactive is a trademark of Eidos Interactive Ltd.



DIE MUMIE

ENTWICKLER: Rebellion VERTRIEB: Konami TESTVERSION: Beta vom Dezember 2000 SPRACHE: Englisch (mit deutschen Untertiteln) MULTIPLAYER: – INTERNET: www.rebellion.co.uk HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 32 MBte RAM, 8 MBte Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MBte RAM, 16 MBte Grafikkarte

Der nette Gruselspaß »Die Mumie« zog erstaunlich viele Kinobesucher in seinen Bann. Auf dem PC dagegen dürfte dieses Kunststück nicht so ganz gelingen.

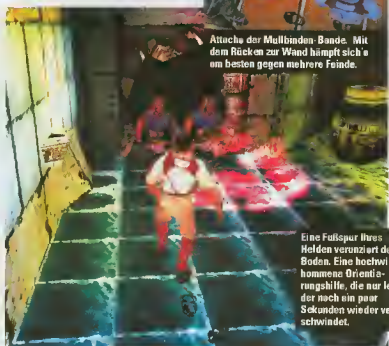
FAKTEN

- Basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm
- Tiefische, menschliche und untote Gegner
- Heiß- und Schusswaffen, Dynamit, Fackeln, Fauste
- Held kann rennen, springen, klettern, ausweichen und hangeln
- Zahlreiche Bonusräume
- Spielcam nur nach Kapitelende
- Steuerung per Tastatur oder Testaturn/Joystick
- Die deutsche PlayStation-Version bekam in der Videogames 76 Prozent
- Enthält einen Trailer zu »Die Mumie 2«

Über einen Mangel an Vektoren kann sich dieses Action-Adventure wirklich nicht beklagen. Aus besagtem Kinofilm stammt auch gleich das komplette Intro, das Spiel selbst erinnert sehr stark an die Folgen eines Techtelmechtels zwischen Lara Croft und Indiana Jones.

Ganz ähnlich wie bei besagtem Traumpaar wandern Sie hier mit dem Abenteurer Rick O'Connell durch die unterirdischen Grabstätten der altägyptischen Ruinenstadt Hamunaptra. Dort wollen Sie die wiederauferstandene Mumie imho-top samt ihrer untoten Schergen ein für alle mal einbalsamieren. Dafür benötigen Sie netto acht kurzweilige Kapitel, brutto aber in etwa die fünffache Zeit, denn gesichert wird hier nur nach Kapitel-Abschluss! Wenn Sie Ihre drei bis vier Bildschirmseiten unterwegs verlieren, dürfen Sie halt das gesamte Kapitel wiederholen.

Und dieser Kraftakt steht öfter an, denn der Tod lauert praktisch an jeder Ecke: Aus dem Boden schießende Lanzenspitzen, umkippende Säulen und bisgigle Winkzäfer sind zwar allesamt tödlich, dabei aber noch die harmlosesten Gegner. Denn Ihrem säbelbeinigen Helden wollen auch nach Grabräuber sowie teils bewaffnetes, untotes Gelechte wie Mumien oder Skelette an den Krallen. Sie wahren sich am besten mit unterwegs aufgetauchten Schwertern, denn die karge Munition Ihrer Pistolen und Schieß-



Atische der Multitinden-Bande. Mit dem Rücken zur Wand hämpt sich's am besten gegen mehrere Feinde.

Eine Fußspur Ihres Helden veranzart den Boden. Eine hochwillkommene Orientierungshilfe, die nur leider noch ein paar Sekunden wieder verschwindet.

prügel sollten Sie für absolute Notfälle aufheben. Gleiches gilt für Dynamit und Gasbomben, denn nur mit Fäusten und Fackeln werden Sie nicht lange überleben.

Wenn Sie ausnahmsweise mal nicht mit dem Gegner beschäftigt sind, suchen Sie nach Schlüsseln, Gold und Geheimgängen, springen

und hangeln über Abgründe und klettern alte Ranken empor. Trotz fehlender Automap und Kompass wird es nur selten unübersichtlich, denn die einzelnen Abschnitte wurden in mehrere Sub-Level unterteilt, so dass wenigstens die Gefahr des Verirrens praktisch gebannt wurde. (md)



MANFRED DUY

Eine einzige Tropfen Galle verwendet selbst den süßesten Wein in bittersten Sauerampfer. Und so verhält es sich auch mit der Mumie. Die schaurige Pyramidegruft-Atmosphäre, fürchterliche Gegner, hübsche Texturen und das solide Level-Design laden sicherlich zum Verweilen ein. Und das, obwohl die kantigen Figuren und die unpräzise Bedienung für leichtes Murren sorgen, und der Bildauschnitt viel zu oft im unübersichtlichen Nahbereich verweilt.

Vor allem aber treibt mir die üble Spätherochtopie besagte Galle hoch: Wenn ich zum zehnten Mal das gleiche Kapitel abwandern muss, nur weil mir mal wieder kurz vor Schluss der Lebenssaft ausgegangen ist, dann artet das Ganze in nervtönde Arbeit aus – und diesen Grusel muss ich echt nicht haben.

»Üble Speicherfunktion.«

»Der Tod lauert an jeder Ecke.«



Viel zu selten kommen Sie an einer Hieroglyphentafel vorbei, die verbrauchte Lebensenergie wieder aufrichtet.

WERTUNG DIE MUMIE

▲ PRO
• ATMOSPHERE
• DUTES LEVEL-DESIGN

▼ CONTRA
• SPEICHERN NUR BEI KAPITELLENDE
• KANTIGE FIGUREN
• STEUERUNGSSCHWÄCHEN

GRAFIK: 60
SOUND: 70
EINSTIEG: 80
KOMPLEXITÄT: 50
STEUERUNG: 60
MULTIPLAYER: –

PCPLAYER
SPIELSPASS

66

Die erste Zeitschrift
mit 1:26 Stunden Spieldauer.



kinowelt.de mit DVD.

Action-Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DIABLO 2 LIMITED SPECIAL EDITION

ENTWICKLER: Blizzard VERTEILER: Havas Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: 2 bis 8 (Modem, Netzwerk, Internet) INTERNET:

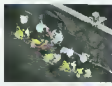
www.blizzard.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MByte RAM (64 MByte für Mehrspieler-Modi) HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte, DVD-Laufwerk



Horch, was kommt von draußen rein, wird doch nicht Diablo sein ... ? Doch, und er hat ein Magazin sowie eine DVD im Gepäck!

FAKTEN

- Diablo 2 im Originalverpackung
- 98-seitiges Magazin (Bonche über Blizzard und Diablo 2)
- DVD Alle Zwischensequenzen als zusammenhängender Film ...
- ... sowie Trailer zu wichtigen Blizzard-Titeln
- Diverse Boni



Diese Monster haben sich als hölische Weihnachtsbäume verkleidet



Lustig aber gewöhnungsbedürftig sind diese fernöstlichen Untertitel



Noch immer ärgert die schlechte Übersetzung, an der nichts geändert wurde.

Sie sind Diablo-2-Fan und haben noch immer kein Weihnachtsgeschenk für Ihren besten Freund? Kein Problem! Legen Sie ihm die tufflich heiße »Diablo 2 Limited Special Edition« (LSE) unter den festlich geschmückten Baum!

Und auch die

jenigen, welche sich den Action-Rollenspiel-Hit immer noch nicht gekauft haben, sollten nun zugreifen.

Falls Sie wirklich noch gar nichts darüber gehört haben: Im Nachfolger des legendären »Diablo« ziehen Sie mit einem von fünf Charakteren in die isometrische Schlacht gegen Monsterhorden, um letztendlich zum alles entscheidenden Kampf gegen den Oberdämon anzutreten.

Wer nun allerdings denkt, er bekomme mit dieser Sonderausgabe eine aktualisierte Version inklusive aller drei Patches, sieht sich getäuscht. Es handelt sich um das originalverpackte Spiel (Version 1.0), bei dem immer noch die Übersetzungsfehler der deutschen Version bestehen. Beigefügt wurde dafür aber ein knapp 100 Seiten starkes Magazin (Einzelpreis knapp 20 Mark) und eine DVD, die ansonsten nur in der Collector's Edition zu erhalten war. Auf dem Silberling können Sie sich alle Rendersequenzen des Spiels als zusammenhängenden Film ansehen oder auch einzelne Kapitel direkt ansteuern. Sämtliche Szenen wurden neu gemastert und vertont, wahlweise können Sie auch dem Kommentator des Registers lauschen.

»Stillen Sie Ihren Wissensdurst!«

So viel besser als im Spiel kommen die Videos auf der DVD jedoch nicht herüber, dafür dürfen Sie dann aber Untertitel in allerlei verschiedenen Sprachen einblenden. Als besondere Zugabe können Sie Trailer von allen wichtigen Blizzard-Spielen betrachten und erfahren etwas über die Herstellung der Rendersequenzen.

Das Magazin bietet sehr viel Wissenswortes über den Hersteller Blizzard und dessen Spiele; die Screenshots sind dabei jedoch leider teilweise extrem farbarm ausgefallen. Tipps zu den Helden-Charakteren und den Quests des ersten Aktes runden die



STEFAN SEIDEL

Noch immer gibt es bei Diablo 2 einige Punkte, die für Kopfschütteln sorgen – wie die teils extremen Lags beim Online-Spiel. Auch diese Sonderausgabe ändert daran nichts; hier bleibt nur die Hoffnung auf den angekündigten Patch. Das informative Magazin und die DVD trösten aber ein wenig darüber hinweg, auch wenn ich gern noch den Soundtrack in der Packung vorgefunden hätte. Sie haben kein Diablo 2 oder wollen es verschenken? Dann greifen Sie jetzt zu: Die Beigaben lohnen den nur etwas höheren Kaufpreis allemal! Wir wünschen besinnliches Monsterhordenmorden!

WERTUNG DIABLO 2 LIMITED

▲ PRO	GRAFIK:	90
■ DVD MIT VIELEN BONI	SOUND:	80
■ INFORMATIVES MAGAZIN	EINSTIEG:	80
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	70
■ KEINE SOUNDTRACK-CD	STEUERUNG:	80
■ DVD-MENÜ-AUFRUF ZU LANGSAM	MULTIPLAYER:	90
■ UNGEPATCHTE VERSION		

PCPLAYER
SPIELSPASS
90



Ausgesprochen kamfortabel: Wählen Sie Ihre Liebesszene und betrachten Sie diese wieder und wieder ...



Die »Tabletsterze«-Szene – von der Idee bis zur fertigen Umsetzung im Film.

interessante Lektüre schließlich ebenso ab wie die ausführlichen Berichte und Hintergrundinformationen zu Diablo 2. (st)

»Kein Diablo 2 im Haus? Kaufen!«



EINE FLIEGENDE FESTUNG...

ZEHN ECHTE KAMERADEN...

UND NUR EINE 1:100 CHANCE, WIEDER NACH HAUSE ZUKOMMEN!



Fliege die B-17. Feuers die MGs ab.
Entlade die tödliche Fracht.
Bei diesem Spiel bist Du für alles
verantwortlich. Kommandiere Deine
Crew oder lass sie ihren Job alleine
machen – es liegt an Dir.
Aber vergiß nicht: Bring Deine Jungs
in einem Stück wieder nach Hause!

MICRO PROSE

www.microprose.de

PC CD-ROM



www.b17flyingfortress.com

Rollenspiel-Adventure für Fortgeschrittene

TECHNOMAGE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

ENTWICKLER: Sunflowers VERTRIEB: Infogrames TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.technomage.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MByte RAM HARDWARE, STANDARD: Pentium III/350, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/450, 128 MByte RAM

Die Rückkehr der Ewigkeit? Na ja, wohl eher die Rückkehr des Hüpf-und-spring-Action-Adventure-Rollenspiels – das aber schon ziemlich überzeugend ...



Scheu mir in die Ohren, Kleines!

Vor langer, laanger Zeit war die Welt Gothos noch in Ordnung, aber dann kam es zu einer furchtbaren und umfassenden Zerstörung, die von den mysteriösen »Old Ones«, also den Ahnen der heutigen Gothoser, im allerletzten Augenblick gestoppt werden konnte.

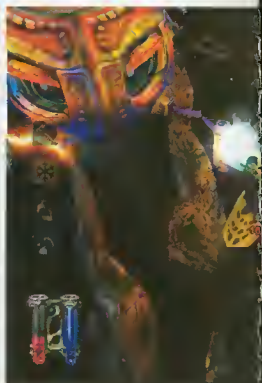
Der neue Zustand der Ruhe war für die Dauer gedacht – doch was in allen Welten dieses Universums wehrt schon ewig?

Der junge Melvin weiß nichts von elledem. Er wuchs im Dorf der

megiebegabten »Dreamers« auf und hat genug damit zu tun, sich dort zu behaupten, denn er ist ein Halbblut. Sein Vater nämlich war einer der technikbegeisterten »Steamers«, und aus alter Tradition gilt die strenge Regel, dass sich Dreamer und Steamer nicht miteinander einlassen. Wie es aber immer so geht: Wer zur falschen Zeit geboren wird, den holen die Ereignisse früher oder später ein, und so bekommt auch Melvin eines Tages noch ganz andere Sorgen ...

Melvin marschiert

Alles fängt mit einem Erdbeben an. Melvins »Heimat« Draemeton nimmt zwar keinen großen Schaden, doch die Siedlung der Steamer wird schwer beschädigt; zudem treiben sich plötzlich überall grässliche Monster herum. Melvin wird die Schuld in die Schuhe geschoben,



Einer der besonders fiesen Endgegner brutzelt

denn als Bastard fordere er angeblich den Zorn der Götter heraus. Tja, da bleibt ihm nur ein Ausweg: Er geht auf Wanderschaft. Über Steamertown, wo er nach seinem verschollenen Vater sucht, führt ihn sein Weg durch ein unterirdisches Labyrinth zum Feenwald.

Und auch dort hält es ihn nicht, denn ungewollt schillert der Ausgestoßene immer tiefer in die Ereignisse hinein, von denen er schon bald ahnt, dass sie ganz Gothos den Untergang bringen können. Wenn nicht ... Ja, wenn nicht einer kommt, der ein Technomage ist und die beiden Seiten der gothoischen Einwohnerschaft in sich vereint

Melvins Mädchen

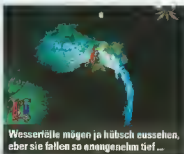
Wanngleich Melvin das Abenteuer prinzipiell im Alleingang besteht, stößt er später im Spiel auf Talis – eine junge Frau, die sein Schicksal teilt, ein Mischling zu sein. Klarer Fall, dass die beiden fortan gemein-

sem auf Wanderschaft gehen. Theoretisch zumindest, denn in der Praxis besteht Talis' hauptsächlich Aufgabe darin, in tiefe Erdspalten

zu fallen oder sich von Fieslingen entführen zu lassen, so dass der arme Melvin nicht nur seine Heimatwelt, sondern zusätzlich immer wieder seine Herzdame retten muss. Andererseits: Diese Lösung vermeidet natürlich geschickt das Problem der Kampfsteuerung mehrerer Personen gleichzeitig unter Echtzeitbedingungen – insofern sei Sunflowers diese Abweichung von der

FAKTEN

- 8 zum Teil sehr unterschiedliche Welten
- Endgegner zum Level Abschluss
- Jederzeit speicherbar
- Respawn-Punkte für nicht-kampfbedingte Todesfälle
- Force-Fedback-Unterstützung



Wassertöpfe mögen ja hübsch aussehen, aber sie fallen so unangenehm tief ...



Melvin mit seinem Mega-Schweißbrenner.

sonst strikt beachteten *political correctness* großmütig verziehen.

Mit Schwert und Magie Monster plätten, über heikle Abgründe hüpfen, durch das Auflösen von phantasievol-len und motivierenden Puzzles den weiteren Weg freimachen und natürlich alle alten Omas über die Straße führen – das sind die Methoden, mit denen Sie Melvin helfen werden, den ganzen Kuddelmuddel um ihn herum zu überleben. Und Sie sollten sich von der allzu banalen Sterbphase nicht täuschen lassen: Das Überleben ist hier nicht unbedingt einfach und manche Rätsel erfordern schon etwas Schmelz in der Rübel.

Um die beifugte Prise Rollenspiel nicht unter den Tisch fallen zu lassen: Sowohl Kampferfolge als auch gelöste Rätsel sorgen für Erfahrungspunkte, die in Abständen auf Attribute wie Stärke oder Intelligenz verteilt werden können. Bessere Werte sorgen dabei logischerweise für härteres Dreinschlagen, effektiveres Zaubern und dergleichen.

Als hilfreich stellt sich ebenfalls die kurz vor Toresschluss noch mal kraftig aufpolierte Steuerung heraus. Man kann nun sowohl zur Tastatur als auch zum Stick oder zur Maus greifen; beim Test gefiel uns eine Kombination aus Maus und Keyboard am besten, aber das mag jeder selbst entscheiden.

Wichtig auch, dass man schließlich doch beliebig abspeichern kann. Die Savepoints wurden daraufhin zu so genannten »Respawn-Punkten« umfunktionalisiert, in denen Sie ohne Mali oder Abzüge wiedergeboren werden, falls Sie mal bei einem brenzigen Hüpfen in die Tiefe stürzen.



Eine etwas rauponorierte Tels in der Gefangenschaft der Feuergeister – wie befreien wir das Mädel denn nun schon wieder?

Beim Tod im Kampf hilft Ihnen dieser doppelte Boden nicht, aber für Leute, die nicht gerade geniale Feinmotoriker sind, erweist er sich doch als große Erleichterung.

Die Motivation wird nicht zuletzt von der abwechslungsreichen Struktur am Leben erhalten. Nicht nur wartet jede der acht Welten mit einem ganz eigenen Charakter auf (inklusive Gagnern und Musik), auch zwischendurch sorgen selbststehende Sequenzen dafür, dass es nicht langweilig wird. Wobei die Vokabel »zwischen« sich zum einen auf die tollen Videos zwischen den Leveln, zum anderen auf die in normaler Spielgrafik »gedrehten« häufigen Sequenzen bezieht, mit denen etwa Unterhaltungen oder wichtige Entwicklungen der Story dargestellt werden. Ganz zu schweigen von witzigen Spezialeinlagen, wie etwa dem Käfer-Rennen im Feenreich oder den anspruchsvollen Endgagnern, denen mit tumbem Draufhauen nicht beizukommen ist.

Auch bei Melvin ist freilich nicht alles Gold, was glänzt – als Beispiel dafür mag wiederum eben dieses Rennen mit seiner übernervösen Steuerung herhalten. Kann sein, dass professionelle Formel-1-Spieler sich hier leichter tun, aber Sunflowers will seine Kunden doch nicht nur unter dieser Zielgruppe suchen, oder? →

DER COMIC

Kaum ist das Spiel auf dem Markt, schon reden die Hersteller von einer Tetralogie – freilich nicht in Form von Bits und Bytes. Stattdessen publiziert der Hamburger Carlsen-Verlag Comics aus dem reichhaltigen Hintergrund der Gollhos-Welt. Melvin und Tels sind natürlich auch dort die Hauptdarsteller, allerdings geht es nicht um eine simple Nacherzählung der Spielhandlung, sondern um einen eigenständigen Story-Zyklus. Der erste Band »Käimkehr« ist bereits erschienen, die weiteren drei Folgen sollen innerhalb von zwölf Monaten folgen. Die Alben haben 48 Seiten und kosten 19,90 Mark.



Bei diesem Käfer-Rennen im Feenreich gibt es einen sehr nützlichen Preis zu gewinnen!

Technomage - Die Rückkehr der Ewigkeit



Ein Blick auf den Charakterbildschirm

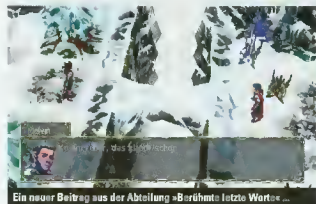


Eine stets übersichtliche Automap erleichtert neben dem Kompass die Orientierung.

→ Oder nehmen wir eines der frühen Rätsel in Steamertown, bei dem ein Teller Eintopf mit Rizinusöl versetzt werden muss. Anstatt dies normalerweise absolut auf der Hand läge, muss man stattdessen den Suppentopf selbst verstopfen, und zwar bevor der bewusste Teller abgefüllt wird.

Na schön, offenbar gibt es generell keine Möglichkeiten, aufgenommene Objekte untereinander zu kombinieren, aber erstens weiß der Spieler das zu diesem Zeitpunkt noch nicht unbedingt, und zweitens handelt es sich hier in jedem Fall um eine unglückliche, ja, irreführende Situation, weil die falsche Methode so offensichtlich richtig zu sein scheint.

Doch das sind letzten Endes Kleinigkeiten, und selbst an die arg



Ein neuer Beitrag aus der Abteilung »Berühmte letzte Worte« ...

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Blizzards Diablo 2 ist zwar nicht direkt mit Technomage vergleichbar, stellt aber für Fans von Action-Rollenspielen die erste Wahl dar. Das ältere The Revenant besticht besonders mit seinen exotischen Soundeffekten und der tollen Sprachausgabe. Darkstone blüht als nettes Abenteuer in Erinnerung – aber auch als das Spiel, bei dem die Kamera rechts und links vertauscht. Silver schließlich kann ebenfalls nicht mithalten, vor allem wegen der Kampfsteuerung der Charaktere.

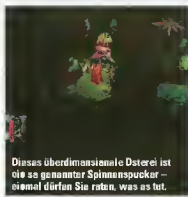
■ Diablo 2	90
■ Technomage	81
■ The Revenant	80
■ Darkstone abgewertet	73
■ Silver	72

gestaltete Sprachweise der Protagonisten gewöhnt man sich mit der Zeit. Problematischer ist da schon die bereits weiter oben erwähnte langwierige Startphase: Es dauert schon eine Weile, bis das Spiel auf Touren kommt, aber wer bis dahin durchhält, wird mit Spaß und Tüftelarbeit reich belohnt!

Melvins Malerei

Gothos präsentiert sich dem Betrachter mit einer farbanprächtigen (man könnte auch sagen knallbunten), isometrischen Landschaft, die man nur bei genauem Hinschauen noch ansieht, dass sie eigentlich kachelbasiert ist. Tatsächlich hat sich die Technomage-Grafik im Laufe der Spielentwicklung beständig verbessert und macht nun schließlich einen nahezu opulenten Eindruck, zumindest wenn man ähnlich geartete Spiele als Vergleichsmaßstab hernimmt. Selbst die recht niedrige Auflösung von 640 mal 480 fällt da kaum auf.

Und was die Ohren angeht – nun, die überdrehte Sprache hatten wir schon erwähnt, die Effekte jedoch und vor allem die je nach Aufenthaltsort passende wechselnde Musik gehören ganz bestimmt in die obere Schublade der Skala. Alles in allem ist Technomage ein leckeres Kleinod mit recht guten Anlagen zu noch Größerem ... (ja)



Dieses überdimensionale Daterail ist die so genannter Spinnensucker – einmal dürfen Sie raten, was es tut.



JOE NETTELBECK

Technomage wird leider von einer ernst zu nehmenden Schwäche geplagt, nämlich vom allzu betulichen und langatmigen Beginn. Klar, das ist als (üblicher) Einstieg für Neu-Abenteurer gedacht, aber hier hat Sunflowers offenkundig zu viel des Guten getan – und auch »gut« kommt je bekanntlich »gut gemeint«. Doch dann dreht das Spiel auf und ich musste meine anfänglich wenig begeisterte Beurteilung revidieren. Was sich die Junga da alles haben einfallen lassen an motivierenden Puzzeln, witzigen Zwischeneinlagen (ich sag' nur »Käfer-Rennen«) und heiklen Endgegnern! Auch die in letzter Minute noch deutlich verbesserte Handhabung macht sich sehr positiv bemerkbar. Ich jedenfalls werde mich jetzt wohl doch nicht so bald von Melvin verabschieden ...

»Dreht nach zähem Start voll auf!«

WERTUNG TECHNOMAGE

▲ PRO	GRAFIK:	70
» GROSSE IDEENREICHHEIT	SOUND:	80
» FLUTT VON DER HAND	EINSTIEG:	90
» VIELE FEINE PUZZLES	KOMPLEXITÄT:	70
▼ CONTRA	STEUERUNG:	80
» BÜRGELWÄRTER START	MULTIPLAYER:	-
» RECHT GESTELZTE SPRACHAUSGABE		

PCPLAYER
SPIELSPASS

81

Baldur's Gate II

Schatten von Amn



Die höchsten Ehren verliehen
von den Weisen des Landes



- "Ein intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als in Baldur's Gate 1 werden Sie in naher Zukunft nirgends finden."

GameStar Award für besondere Spieliefe (91%)



- "Wenn Sie ein großes mitreißendes Fantasyabenteuer für lange Winterabende suchen, dann koalieren Sie sich schnelligst BG 2 auf die Festplatte."

PC Player Award (92%)



- "Für mich eindeutig das bisher beste Computerspiel und ein Pflichtkauf für jeden Rollenspieler."

PC Games Award (92%)



BIOWARE
GAMES

Interplay

www.bg2.de



Action-Adventure für Fortgeschrittene

STAR TREK DS 9: THE FALLEN

ENTWICKLER: The Collective VERTRIEB: PAN Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1,0 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: – INTERNET: www.almonsays.com/thefallen_site HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/233, 64 MByte RAM HARDWARE, STANDARD: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/800, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Im Wurmloch ist der Wurm drin: Die schillernde Star-Trek-Serie »Deep Space Nine« wurde leider schon 1999 eingestellt. Doch auf dem PC geht's jetzt munter weiter!

Nur mit einem frequent-moderierten Phaser knechen Sie den Schutzschirm der Gegner.



FAKTEN

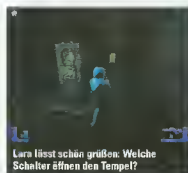
- Story aus 3 Block-werkeln spielbar
- Viele Serien-Schrauplöze und -Akteure
- »Authentisches« Waffens und Völkchen
- Tricorder schürt die Spannung
- Klasse Trek-Feeling
- Zahn große Level mit rund 40 Unterabschnitten
- US-Original-Spracher (bis auf Sisko und O'Brien)
- Nutz verbesserte »Unreal Tournament«-Engine
- Trainingsmission erleichtert Einstieg
- Spielern jederzeit möglich
- Unmissbar auf deutsche Fassung vorzuziehen

Erfreulich: Die Zeit der schlechten Star-Trek-Spiele scheint vorüber zu sein. Nach »ST Armada« und »ST Voyager: Elite Force« ist »Star Trek DS9: The Fallen« anno 2000 schon der dritte gute Trek-Titel.

Handlungstechnisch blendeten die Designer das dröhligerweise The Collective (Widerstand ist zwecklos) genannten Entwicklerstudios ans Ende der sechsten Staffel zurück: zur Sternzeit 51957,1, wenn Sie es genau wissen wollen, in eine Zeit, in der Ezri noch Jaddis hieß. Gleich

zwei Dinge, die auf den ersten Blick scheinbar nichts miteinander zu tun haben, sorgen auf der Raumstation am Rand des Wurmlochs für Aufbruch: die Leichen zweier Cardassianer, die zur Halte in der Außenwand der Station »steckens«, und der bajoranische Ex-Widerständler Prylor Obanek, ein alter Weggefährte

Major Kiras. Obanek ist fasziniert von den Pah-Geistern, jenen Wesen, die das Volk der Propheten vor langer Zeit



Lara lässt schön grüßen: Welche Schalter öffnen den Tempel?

aus dem Wurmloch verbannte. Und er will unbedingt die roten Drehkörper dieser Pah-Geister finden, mit deren Hilfe er sich Zugang zum Wurmloch verspricht.

Drei Helden – ein Spiel

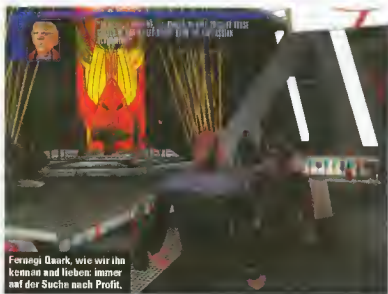
Da die Pah-Geister die Bösen sind, ist klar, wen Sie steuern dürfen: die Guten, und zwar Captain Sisko, Major Kira und Lieutenant Commander T'Pol. Dabei spielen Sie mit allen Helden die gleiche Geschichte, nicht aber die gleichen Level. Während Sisko und seine Mannen etwa einem angegriffenen bajoranischen Raumschiff zu Hilfe eilen, sucht Kira auf Bajor nach Prylor Obanek. In wichtigen Momenten sind denn wieder alle drei vereint. Sehr coole Idee, auch wenn im späteren Spielverlauf die Handlungsfäden der einzelnen Charaktere alle in der gleichen Umgebung spielen. Je nach Zählweise gibt es acht beziehungsweise zehn solcher Szenarien, die alles in allem rund 40 Sub-Level enthalten.

Zwischen den Einsätzen machen Sie auf der DS9 Pause, durchstöbern dort Ihre – stets aktualisierten – Datenbanken oder sehen sich auf der Ops oder dem Promenadendeck um. Dort fehlt nichts: Egal, ob Garaks Schneiderei, das Quark's, der bajoranische Tempel, die Krankenstation oder Odos Sicherheitszentrale – alle Serienliebhaber gehen an gewohnter Stelle ihrem Tagewerk nach und sparen nicht mit Kommentaren. Die enthalten teilweise Hintergrundinformationen oder Hinweise auf das weitere Vorgehen und schaffen Atmosphäre wie in alten »Wing Commander«-Zeiten. Haben Sie genug gesehen, geht's durch die Luftschleuse ins nächste Abenteuer.

Lebensform voraus!

Die Missionen sind sehr abwechslungsreich: Unter anderem verteidigen Sie die Defiant gegen Eindringlinge, jagen Agenten auf DS9, retten Schiffbrüchige, erforschen unterirdische Tempelanlagen, brechen aus einem Gefängnis aus oder suchen

»Mit solchen Storys wäre Deep Space Nine nicht eingestellt worden!«



Ferengi Quark, wie wir ihn kennen und lieben: immer auf der Suche nach Profit.

einen Fluchtweg aus einem belagerten Kloster. Die linear aufgebauten Areale enthalten oft kleine Bonusgebiete, in denen Munition oder Hypo-Sprays (bringen Lebenskraft zurück) versteckt sind. Zahlreiche Script-Events, welche wie die Zwischensequenzen in der Spielgrafik dargestellt werden, machen das Geschehen noch lebendiger.

Die Rätsel sind recht einfach gehalten: Sie suchen Schlüsselkarten für versperrte Türen, aktivieren Generatoren oder drücken Schalter. Der Tricorder spielt jedoch jetzt eine entscheidende Rolle: Er enthüllt – wie in der Serie – selbst durch Wände hindurch, ob sich Gegner, Versorgungsgüter oder andere Objekte in der Nachbarschaft befinden. Und wie im Film »Aliens« schlägt einem das Herz schneller, wenn auf dem Tricorder mit einem sanften Ping unbekannte Lebensformen näher kommen. Mit dem Communicator fordern Sie Munition oder Medizin an, und Funksprüche der anderen Crew-Mitglieder – die zum Nachlesen gespeichert werden – schaffen nicht nur Atmosphäre: Die Daheimgebliebenen geben Ihnen oft konkrete Hinweise.

Film-Gefühle

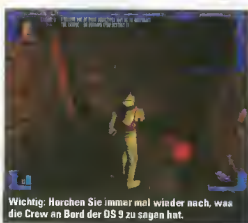
Kein Action-Adventure ohne Action: Vom Faustschlag bis zur EM-Pulsanone reicht das Angebot. Fast jede der elf Waffen besitzt eine durchschlagkräftigere, jedoch energiezehrende Sekundärfunktion, etwa einen Scharfschützen-Modus beim Phasergewehr. Kira und Sisko besitzen zu Beginn einen automatisch nachladenden Phaser. Worf muss sich mit einem Bat'leth begnügen.

Manche Schutzschirme knacken Sie nur, wenn Sie die Schirmfrequenz scannen, die dann automatisch zum Phaser übertragen wird. Allerdings sorgt der Wechsel Tricorder/Waffe bei fixen Angreifern für leichten Grimm: Warum sind nicht beide Hände einsatzbereit? Noch ein Problem: die optionale automati-

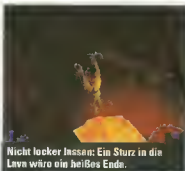
sche Zielerfassung. Dumm, dass das Fadenkreuz denn bevorzugt auf Personen wandert: So können Sie nicht mehrere Feinde zugleich durch einen gezielten Schuss auf ein Giftmüll-Fass ins Jenseits schicken.

Bewegungstechnisch beherrschen Kira & Co. die üblichen Action-Adventure-Übungen: springen, kriechen, seitlich laufen, sich ducken, hangeln und dergleichen. Das allerdings nicht so fein animiert wie etwa Miss Croft.

Optisch ist »The Fallen« eine Schau: Die aufgebohrte »Unreal Tournament«-Engine sorgt mit farbig-düsteren Lichtfingern, Nebelschwaden und Lava-Animationen für einen »Sense of Wonder«, welcher der »septischen Voyager-Serie



Wichtig: Harken Sie immer mal wieder nach, was die Crew an Bord der DS9 zu sagen hat.



Nicht locker lassen: Ein Sturz in die Lava wäre ein heißes Ende.

schmerzlich fehlt. Und die Klangkulisse macht selbst Interplays Tonabteilung Konkurrenz – merken Sie sich den Namen Steven von Kampen.

Hoffen wir nur, dass »The Fallen« trotz des geringen Marketing-Hypes nicht in den Regalen liegen bleibt – das Spiel ist um Lichtjahre besser als schnell produzierte »Blair Witch«-Dutzendware.

(Roland Austinat)

GUT GETROFFEN



Nicht nur wie hier in einer Zwischensequenz sehen die Helden ihrem TV-Vorbild sehr ähnlich



ROLAND AUSTINAT

Die DS9-Fans in der Redaktion sind sich einig: Mit solchen Storys wäre Deep Space Nine nicht eingestellt worden! Die Geschichte um Pah-Geister, geheime Cardassianer-Laboratorien und undurchsichtige Dominion-Intrigen ist große Klasse – man merkt, dass das Szenario von echten Profis stammt und zwar aus den Millennium-Büchern der Trek-Autoren Judith und Garfield Reeves-Stevens. Auch technisch ist The Fallen sehr angenehm und deutlich

spritziger als der Gamma-Quadranten-Opus »DS9: Harbinger«. Trotz 3D-Shooter-Grafik-Engine ist »The Fallen« ein reines Action-Adventure, das mit Schaltere und plötzlich auftauchendem Gegner-ungezielter sogar Tomb-Raider-Flair versprüht. Ziemlich genial finde ich die Idee der drei Handlungsstränge, die sich immer wieder treffen. So wird das eher kurze Vergnügen nicht verlängert. Alles in allem ein rundes Spiel – nicht nur für Star Trek-Fans.

WERTUNG STAR TREK DS9: THE FALLEN

PRO	GRAFIK:	80
FEINES LEVEL-DESIGN	SOUND:	80
JAZZITA STATT EZHI	EINSTIEG:	70
CONTRA	KOMPLEXITÄT:	70
KEINE ANIMATIONEN	STEUERUNG:	70
KEIN MEHRSPIELER-MODUS	MULTIPLAYER:	-
		82

PCPLAYER
SPIELSPASS

TEAMWORK IST ALLES!



Während Captain Sisko nach Überlebenden im bajoranischen Frachter sucht,



bringt Major Kira auf Bajor einen umstrittenen Priester in Sicherheit



und Lieutenant Commander Worf vertreibt Engiars-Eindringlinge von der Defiant

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

PROJECT IGI

ENTWICKLER: Innerloop Studios VERTRIEB: Eidos Interactive TESTVERSION: Beta vom November SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.project-ig1.com, www.projectig1.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/700, 256 MByte RAM, 32 MByte-Grafikkarte



FAKTEN

- 14 Missionen
- 12 Waffen
- Kein Mehrspieler-Modus
- Stark differenzierende Einsatzziele

Jetzt geht's los! Zusammen mit Priboi kämpfen Sie sich aus diesem Lager. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Das Team der Taktik-Shooter bekommt einen neuen Rekruten. Der leidet jedoch unter einigen Kinderkrankheiten.

Eine Frage klären wir zugleich: IGI steht für »I'm going in!« Und genau das tun Sie auch in der Rolle des Söldners David Jones.

In Deutschland haben estländische Weffenhändler eine Atombombe geklaut; gut nur, dass einer von ihnen, Josef Priboi, auspecken will. Nicht nur das Militär, sondern auch die russische Mafia tritt auf den Plan und hat Priboi entführt. Sie müssen also den reuligen Sünder aus der Hand der Terroristen befreien und unversehrt außer Landes schaffen. Dazu haben Sie einiges an Ausrüstung bei sich.

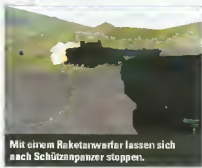
I'm going in!

Neben einem Messer zur lautlosen Meuchel tragen Sie für gewöhnlich eine Pistole und entweder eine MP oder ein Sturmgewehr bei sich. Das norwegische Entwicklungsstudio Innerloop entschied sich dabei für die Heckler & Koch MP5 und die Uzi

sowie das amerikanische M-16. Dazu kommt natürlich ein Scharfschützengewehr. Aber auch Schrotflinten, Sprengstoff und Raketenwerfer liegen in der Gegend herum – und das können Sie ruhig wörtlich nehmen,

denn in so gut wie keinem der Aufträge haben Sie alle benötigten Utensilien von Anfang an mit dabei. Von diesem Manko abgesehen, hat keine der Waffen – außer natürlich dem Snipergewehr – ein Zielfernrohr. Ihre Gegner bleiben hartnäckig, denn während einer Trefferanimation verletzen Sie sich nicht weiter. So entleeren Sie teils ganze Magazine auf Übelstergen, zumindest in der uns vorliegenden Beta-Version.

Die 14 Missionen unterscheiden sich dabei erfreulich voneinander: Mal müssen Sie Priboi aus einem Lager herausholen, dann stürzt Ihr Hubschrauber ab und Sie haben nichts anderes als Ihr Messer, mit dem Sie sich zu einem Grenzübergang durchschlagen. Seilbahnen und Lkws dienen als Transportmittel, und die ausgelassenen Alarme, welche teils noch einiger Zeit wieder entwert worden, erinnern an »Metal Gear Solid« – genau wie Major Anya, die Ihnen per Funk Tipps übermittelt. Optisch hält die stark modifizierte »Joint Strike Fighter«-Engine aber nicht mit: Die Umgebungen zeigen nur wenige Details, dafür morph das Gelände bei der Annäherung. Mit »Delta Force« kann Project IGI spielerisch keinesfalls mithalten. (mash)



Mit einem Raketenwerfer lassen sich auch Schützenpanzer stoppen.



MARTIN SCHNELLE

Wieder hat Innerloop es nicht geschafft, den Standard zu erreichen. Zu viele Schnitzer sorgen (wie einst bei Joint Strike Fighter) dafür, dass gute Ansätze verwässert oder unbrauchbar werden. Ich habe ehrlich gesagt keine Lust, 20 Mal auf einen genau im Zielfindenkreuz stehenden Gegner zu feuern, bis er endlich umfällt. Die Grafik lockt

»Zu viele Schnitzer.«

ebenfalls niemanden vor den Monitor. Zu viele, nicht unwesentliche Dinge wie Zaune werden erst spät ersichtl, dazu das ewig morphende Gelände. Dass kein Mehrspieler-Modus integriert wurde, fällt denn schon gar nicht mehr so negativ ins Gewicht!

WERTUNG PROJECT IGI

▲ PRO	GRAFIK:	60
■ VIELFÄLTIGE EINSAATZZIELE	SOUNDO:	70
▼ CONTRA	EINSTIEG:	70
■ WECHSELNDE WAFEN, MORPHENDE GRAFIK	KOMPLEXITÄT:	60
■ SCHWELGEN IN SCHWÄRMEN	STEUERUNG:	60
■ KEIN MEHRSPIELER-MODUS	MULTIPLAYER:	-

PCPLAYER
SPIELSPASS

61

»Mit Delta Force kann Project IGI nicht mithalten.«

THE EYEDOO EXPERIENCE

... nieße nie nieße nie nieße nie nieße nie nieße nie



EYEDOO sagt: „Oops, I did it again and again and again and again



www.eyedoo.de

Action-Adventure für Fortgeschrittene

FUR FIGHTERS

ENTWICKLER: Bizarre Creations VERTRIEB: Acclaim TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.furfighters.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 32 MB RAM, 3D-Karte mit 16 MB Video-RAM HARDWARE, STANDARD: Pentium III/500, 64 MB RAM, 3D-Karte mit 32 MB Video-RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/800, 128 MB RAM, 3D-Karte mit 64 MB Video-RAM

Schlachtfeld der Kuscheltiere: Retten Sie in »Fur Fighters« als Fellknäuel Ihre Sippe vor einer Teddybären-Invasion.



FAKTEN

- 8 Charaktere mit speziellen Fähigkeiten
- 5 originale Spielwelten
- 14 verschiedene Waffen
- Schnelligkeit Schergen
- Kleine Ratsel
- Versteckte Boni

Haben wir es nicht immer geahnt? Auch im bonbonfarbenen Land der zucker-süßen Kuscheltiere haben die Leute ganz alltägliche Sorgen.

Etwa die, dass ein machthungriger Militarist namens Viggo versucht, die Welt mittels einer Armee geklonter Killer-Teddybaren zu unterjochen und dabei vor gar nichts zurückzuckt.

Auf den ersten Blick erinnert die von der Dreamcast konvertierte Hüpferei frappant an »Rayman 2«. Sie hüpfen und schießen sich durch abgedrehte 3D-Comicwelten, und begegnen unterwegs schrulligen Schergen, kleinen Ratseln und witzigen Dialogen. Bei genauerem Hinsehen finden sich in »Fur Fighters« spannende Features, die das Spiel von anderen Action-Adventures abheben. So steuern Sie stets einen der sechs Helden, die jeweils über spezielle Fähigkeiten verfügen. Julietta, die Katze, kann klettern, das Känguru Bungalow hüpfen höher, Penguin Rico fühlt sich auch unter Wasser wohl, Hündchen Roofus buddelt gern und Tweek, der Drache, baherrscht den Gleitflug. Der letzte im Bunde – schließlich, Fuchs Chang, ist klein genug, um sich durch engste Durchgänge zu zwängen.

Zwar haben Sie sich zu Beginn für ein Tierchen zu entscheiden, doch im Spiel müssen Sie keineswegs auf die Stärken der anderen verzichten. An speziellen Punkten lässt sich die Spielfigur gegen eine andere austauschen, was auch des Öfteren nötig ist, um an Hindernissen vorbeizukommen oder versteckte Boni zu finden.

Technisch erreichen die Peitzkämpfer nicht das Niveau von Rayman. Doch dafür sind die Level der sieben Spielwelten (Raumstation, Flugzeugträger, Dinosaurierstadt ...) nicht nur abgedreht und witzig, sondern auch noch äußerst abwechslungsreich und komplexer.

Eine Mehrspieler-Option erweitert das Spiel um ein Deathmatch, das übrigens dank zuschaltbarer Ich-Perspektive und gutem Level-Design gar nicht so schlecht ist. Getrübt wird dieser positive Findruck allerdings von etlichen kleinen Mängeln, angefangen bei den Firmenlogos zu Spielbeginn, die sich nicht überspringen lassen. Vor allem aber konnte weder die starre und daher oft unübersicht-



Schöne Objekte wie dieser Spielzeugbagger schmücken die vor-schöckelsten Level.

liche Kameraführung noch die erbärmliche KI überzeugen. Schließlich wird die Geduld des Spielers von den konsolentypisch eingeschränkten Speichermöglichkeiten und den ewig langen Ladezeiten immer wieder unnötig strapaziert.

Trotzdem: Fur Fighters ist alles in allem ein abgerundetes Spiel, das auch einer der Kuscheltierchen entwickelten Altersgruppe massenhaft Abwechslung und somit Spielspaß bietet. (luc)

derm auch noch äußerst abwechslungsreich und komplexer.

Eine Mehrspieler-Option erweitert das Spiel um ein Deathmatch, das übrigens dank zuschaltbarer Ich-Perspektive und gutem Level-Design gar nicht so schlecht ist. Getrübt wird dieser positive Findruck allerdings von etlichen kleinen Mängeln, angefangen bei den Firmenlogos zu Spielbeginn, die sich nicht überspringen lassen. Vor allem aber konnte weder die starre und daher oft unübersicht-



LUC MARTIN

Ein Kinderspiel? Ganz und gar nicht: Wer die kuschelige Fassade von Fur Fighters durchschaut, findet ein vielseitiges Jump-and-Run mit herrlich gehobenem Anspruch und schwarzem Humor. Besonders Fifi, General Viggos Haustierrchen, hat es mir angetan. Beim Level-Design könnten sich einige Konkurrenten hier auch noch eine dicke Scheibe abschneiden. Leider verderben einem die erwähnten Mängel den Spaß schon viel zu früh.

»Herrlich schwarzer Humor.«

WERTUNG FUR FIGHTERS

▲ PRO	GRAFIK:	60
■ EINGEHEDES LEVEL-DESIGN	SOUND:	80
■ SCHWARZER HUMOR	EINSTIEG:	70
■ HOHER KNUDELFAKTOR	KOMPLEXITÄT:	50
▼ CONTRA	STEUERUNG:	70
■ KI AUF TEILWEISEN NIVEAU	MULTIPLAYER:	70
■ GEDULDSPROBE		

PCPLAYER
SPIELSPASS

73



Vorsicht vor dem Bär! Teddys gehören noch zu den leichtesten Gegnern.

Dell™ Allround PC Dimension™ 4100

- Intel® Pentium® III Prozessor**
- Intel® i850 Chipset mit 133 MHz Frontside Bus
 - 128 MB - 6445F PC 133 SDRAM, 133 MHz
 - 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
 - Aufpreis auf 40 GB** Festplatte nur 230 DM
 - 32 MB nVidia TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte
 - Aufpreis auf 32 MB ATI Radeon 4x AGP Grafikkarte nur 244 DM
 - 40x CD-ROM Laufwerk
 - Aufpreis auf 12x DVD-ROM Laufwerk 140 DM
 - Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
 - MF II Tastatur, MS IntelliMouse, 2,5" Floppy, USB Schnittstellen
 - Vorratstakt: MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
 - 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000

MS Windows® 2000 und MS Office 2000

1.999 DM mit 866 MHz
+300 DM mit 1,4 GHz

Aufpreis nur 935 MHz

Finanzierung schon ab 66 DM mt./Laufzeit 36 Monate*

E-VALUE CODE 3430 - D161200

Dell™ Professional PC Dimension™ 8100

- Intel® Pentium® 4 Prozessor**
- Intel® 850 Chipset mit 400 MHz Frontside Bus
 - 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
 - 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
 - Aufpreis auf 40 GB** Festplatte nur 174 DM
 - 32 MB ATI Radeon 4x AGP Grafikkarte
 - Aufpreis auf 32 MB GeForce2 GTS Grafikkarte nur 110 DM
 - 12x DVD-ROM Laufwerk
 - optional 12-fach CD RW Laufwerk nur 484 DM
 - Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
 - MF II Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
 - Vorratstakt: MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
 - 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000

MS Windows® 2000 und MS Office 2000

3.999 DM mit 1,4 GHz
+600 DM mit 1,5 GHz

Aufpreis nur 1,5 GHz

Finanzierung schon ab 132 DM mt./Laufzeit 36 Monate*

E-VALUE CODE 3430 - D671200

Generation Zukunft!

NEU: Intel® Pentium® 4 Prozessor bis zu 1,5 GHz



Neues Top-Design in silber/schwarz

400 MHz Frontside Bus

bis zu 1 GB 400 MHz Dual Channel RDRAM

Dell™ Professional PC Dimension™ 8100 mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,4 GHz

- 128 MB RDRAM
- 20 GB** Festplatte
- 32 MB ATI Radeon Grafikkarte
- 12x DVD-ROM Laufwerk

nur DM

3.999

Weitere Details siehe links unten. E-VALUE CODE 3430 - D671200

Sparvorteil
bei Internet-Bestellungen
zusätzliche Ausstattungen
kostenlos! Nur bei
DM 100,-

Weitere 64 MB RAM zum gleichen Preis bei allen Dimension™ 4100 Systemen. Sie sparen bis zu 232 DM. Angebot gültig bis 24.12.2000.

X-mas Special – erst Ostern 2001 bezahlen!



- 866 MHz
- 128 MB statt 64 MB
- 20 GB** Festplatte
- 32 MB TNT2 Grafik

nur DM

66

mt./Laufzeit 36 Monate*

E-VALUE CODE 3430 - D161200

Jetzt können Sie Ihren Dell™ Dimension™ PC auch günstig finanzieren. Angebot siehe links oben.

PC-Enthusiasten, Business-Power-User und Nice-Price-Fans aufgepasst: die neue, nachtschwarze Dimension™ 8100 Serie von Dell™ steht für Sie bereit. Ausgestattet mit den brandaktuellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 1,5 GHz und 400 MHz Systembus. Investieren Sie jetzt in eine Internet- und Multimedia-optimierte Plattform, die auch zukünftigen High-End-Anwendungen problemlos gewachsen ist. Wir informieren Sie gerne ausführlich.

- Dell-Systeme sind individuell konfigurierbar!
- Umfangreiche Software im Preis inbegriffen!
- NEU: Attraktive Finanzierungsmöglichkeiten!

Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.



Nutzen Sie die Vorteile des E-Value™ Codes

Einmalige Eingabe des E-Value™ Codes auf der Website der Dell™-Finanzierungs- und Leasing-Service-Webseite. Sie können sich dann für eine Finanzierung oder Leasing-Lösung entscheiden. Die Dell™-Finanzierungs- und Leasing-Service-Webseite ist unter www.dell.com/efv zu finden. Weitere Informationen finden Sie unter www.dell.com/efv.

Finanzierung

Finanzierung ist nur für Kunden mit einem gültigen Kreditvertrag bei einer deutschen Kreditinstitution möglich. Die Finanzierung ist nur für Kunden mit einem gültigen Kreditvertrag bei einer deutschen Kreditinstitution möglich. Die Finanzierung ist nur für Kunden mit einem gültigen Kreditvertrag bei einer deutschen Kreditinstitution möglich.

Anrufen & Bestellen

0800/8 58 33 55*

*Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax 01 80/522 44 11 – 24 P./Min. bundesweit

www.dell.de

DELL.COM

Markenqualität direkt vom Hersteller

Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

WER WIRD MILLIONÄR?

ENTWICKLER: Hothouse Creations VERTRIEB: Eidos Interactive TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 4 (an einem PC) INTERNET: www.eidos.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/200, 32 MByte RAM HARDWARE, STANDARD: Pentium II/266, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/350, 64 MByte RAM

Günther Jauch verbucht mit seiner Quiz-Show Traumquoten. Mischen Sie doch mit und absolvieren am PC die Bewährungsprobe ...

Mit scheinbar kalkulierbarem Risiko testet sich der Kandidat bis zur 125000-Mark-Frage vor: »Sind Sie sich absolut sicher?«, fragt der Moderator. Selbstzweifel kommen auf. Und nach einigen Minuten revidiert der Kandidat seine Meinung: Falsch geraten – am PC bekommen Sie jetzt eine neue Chance.

Ab sofort wird auch am Computer mitgeliebert. Sie entscheiden sich zu Beginn das Spiel ob Sie allein, im Team oder gegeneinander spielen möchten. Bei letzterer Option werden Ihnen und Ihrem Mitspieler abwechselnd Fragen gestellt. Beantworten Sie 15 Stück davon im Multiple-Choice-Verfahren richtig, winken 1 000 000 virtuelle Marker. Wissen Sie mal nicht weiter, hören Sie einfach auf und nehmen entsprechend weniger Kohle mit nach Hause. Sie müssen jedoch nicht alle Fragen aus dem Stehgreif beantworten, sondern bekommen drei Joker in die Hand gedrückt. Sind Sie sich unsicher, fragen Sie das virtuelle Publikum, rufen eine fiktive Person an oder entfernen mit dem 50:50-Joker zwei falsche Antworten.

Bindend sind die Vorschläge der Joker jedoch nicht. Telefonpartner

FAKTEN

- Ratespiel nach dem Vorbild des TV-Quizes
- Musik- und Soundeffekte wie im Original
- Über 1000 Fragen
- Mehrspieler-Modus im Team oder gegeneinander

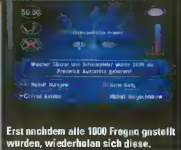


50:50

Nur 15 Fragen sind's bis zur Million. Doch der Schwierigkeitsgrad steigt sehr schnell an.

15 DM
14 DM
13 DM
12 DM 125.000
11 DM 64.000
10 DM 32.000
9 DM 16.000
8 DM 8.000
7 DM 4.000
6 DM 2.000
5 DM 1.000
4 DM 500
3 DM 300
2 DM 200

und Publikum liegen mit ihrem Rat schon mal kräftig daneben. Kein Wunder, denn der Schwierigkeitsgrad der Fragen steigt schneller an als in der Fernsehshow. So werden Sie beispielsweise schon zu Beginn nach der Bedeutung einer Laparoskopie gefragt. Natürlich beantworten Sie die Frage richtig mit der Antwort, dass es sich dabei um den Einsatz eines medizinischen Instruments zur Untersuchung der Bauchhöhle handelt. Eine angenehme Sprecherstimme hält Sie immer auf dem Laufenden, was Ihren Kontostand und Ihre Joker betrifft. Bei



Erst nachdem alle 1000 Fragen gestellt wurden, wiederholen sich diese.

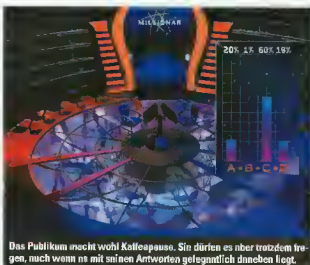
den Fragen selbst bleibt der Computer aber stumm, dafür aber gibt es die ganze Zeit über Originalmusik und Jingles der Spielshow. (dk)



DAMIAN KNAUS

Die Computerfassung ist fast so spannend wie die Fernsehshow. Unzählige Male versuchte ich, meine Bestleistung noch einmal zu übertreffen und ärgerte mich. Dennoch kann das Spiel nicht ganz das vermitteln, wovon die Fernsehshow eigentlich lebt. Nämlich von Günther Jauchs milchgesichtigem Pokerface und der Schadenfreude vorm Bildschirm, wenn betuchte Kandidaten mit einer falschen Antwort ihr ganzes Geld verlieren. Spaß macht's am PC allemal. Auch wenn Ihr Gewinn nur so viel wert ist, wie Rubel auf dem Mars.

»Fast so spannend wie im Fernsehen.«



Das Publikum macht wohl Kaffeepause. Sie dürfen es aber trotzdem fragen, auch wenn es mit seinen Antworten gelegentlich daneben liegt.

WERTUNG WER WIRD MILLIONÄR?

▲ PRO	GRAFIK:	30
■ KNIFFLIGE FRAGEN	SOUND:	70
■ AUCH IM SOLOSPIEL HERAUSFORDERND	EINSTIEG:	80
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	70
■ SCHLICHTE GRAFIK	STEUERUNG:	70
	MULTIPLAYER:	70

PCPLAYER
SPIELSPASS

75

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

COLIN MCRAE RALLY 2.0



ENTWICKLER: Codemasters VERTRIEB: Codemasters TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 2 (Modem, Null-modem) bis 8 (Netzwerk) INTERNET: www.codemasters.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/233, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte STANDARD: Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/700, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte

Er ist zurück. Colin, der tapfere Schotte, gibt wieder Gas, dass es nur so kracht und die Konkurrenten röhelnd in den Gräben fahren. Aber alle anderen lieben ihn.

VIDEO
AUF CD A



FAKTEN

- Rallye-Simulation in 8 Länden.
- mit 80 Schichten Rallyestrecken ...
- 4 Duellstappen.
- ... und 8 Arcade Rundkursen
- Also insgesamt 82 Strecken
- 8 Stundendragungen
- 15 Bonusautos
- 3 Schwierigkeitsgrade (Rallyes je nach Schwierigkeit 4, 8 oder 16 Etappen lang)
- 5 Fahrerperspektiven
- 7 Turnmöglichkeitkeiten für Ihren Wagen
- 11 reparaturunfähige Bereiche

Colin McRae spricht mit seinem Beifahrer: »Angeschmaltzt?« »Klar doch.« »Lecker Banane für die Pause?« »Liegt bereit.« »Und die Gegner?« »Nicht der Rede wert, Colin.«

So oder ähnlich muss man sich das Gespräch zwischen dem digitalen Computer-Colin und seinem Beifahrer Nicky Grist unmittelbar vor dem Start einer Etappe vorstellen. Der reale Colin McRae mag seinen Weltmeistertitel verloren haben; das Computerspiel ist besser denn je.

Rallye-Know-how

Im Rallyesport fahren Sie mit Ihrem Wagen auf einer abgesperrten Strecke. Jeder Teilnehmer fährt für sich; wer den Kurs, der meist nur einige wenige Kilometer misst, am schnellsten abfährt, hat gewonnen. Fasst man etliche dieser Etappen zusammen, kommt man auf eine Rallye. Wer auf allen Etappen

zusammengerechnet die schnellste Zeit fährt, gewinnt diese und wer die meisten Punkte aus allen Rallyes holt, wird Weltmeister. Eben dies ist auch Ihr Ziel.

So viel zum Hintergrund. Im Detail selbst sieht es so aus, dass Sie konzentriert vor Ihrem Eingabegerät hocken (per Tastatur ist es schon gut, ideal ist natürlich ein Lenkrad, aber auch ein Joystick funktioniert glänzend) und sich konzentrieren wie ein Derwisch bei seiner monatlichen Tonsur-Rasur. Es gibt keine Etappe, die bei einem guten Fahrer länger als dreieinhalb Minuten dauert, aber in diesen dreieinhalb Minuten ist man angespannter als bei jedem anderen Rennspiel. Sie kennen die Strecke nämlich höchstens rudimentär, die meisten Kurven sind eine Überraschung. Jeder kleine Fehler kostet Sekunden, und Sekunden sind kostbar in diesem Sport. Ein Beifahrer, der jede Kurve ansagt, ist daher unabdingbar.

Eine Rallye zum Knutschen

Die »Colin McRae Rally« imitiert die Anspannung und Dramatik einer realen Etappenfahrt vorbildlich.



Die Super-Extra-Etappen gegen andere Fahrer sind sehr anspruchsvoll.



Hier ein Netzwerkrennen. Die anderen Fahrer werden bei einer Annäherung durchsichtig.



Sensation: Es ist die Colin McRae Rally, 2. Teil und es befindet sich mehr als ein Auto auf der Strecke. Ist es möglich? Ja, im Action-Modus. (Alle Bilder 800x600)

Schon der Vorgänger war ein gutes Spiel; im Nachfolger wurden so gut wie alle Schwachpunkte beseitigt. Der größte Trumpf des Spiels war von jeher das Fahrgefühl, dieses ist auch diesmal so sahnemäßig, dass man sich schon nach wenigen Stunden Übung wie der König der Lendstraße fühlt. Anfangs haben gerade Einsteiger mit der präzisen Reaktion des Wagens selbst auf das kleinste Eingabekommando ihre Problemchen; der Wagen schlingert denn hin und her wie ein Quartalsseifer kurz nach der Sperrstunde. Aber mit zunehmender Erfahrung merken die meisten, dass nicht

wenige große, voluminöse Lenkkommandos das Geheimnis sind, sondern etliche kleine Bewegungen, mit denen der Fahrer auf jede Veränderung der Strecke reagiert. Der Wagen lässt sich dann sehr genau selbst durch die engste Haarnadelkurve bringen. Sie müssen sich stets voll konzentrieren, denn einmal kurz nicht aufgepasst oder den staubigen Rand abseits der Straße gestreift, und der Wagen fängt an zu schlängeln und zu bocken. Aber ein erfahrener Fahrer weiß fast immer ein Mittel, um den ungezogenen Wildfang wieder zur Raison zu bringen: Vollgas, Vollbremsung, selbiges



Wenn Sie während eines Nachtreinens Scheinwerfer zerdeppern, dürfen Sie keine Angst im Denken haben.

dosiert; Einsatz der Handbremse, um den Wagen ruckartig in eine andere Richtung zu bringen. Gegenlenken, den Wagen kurz geradeaus laufen lassen, damit die Räder wieder greifen und erst dann wieder lenken, und was der Mittel mehr sind. Profis beherrschen diese Tricks wie im Schlaf oder kombinieren sie. Und das beste: Die Steuerung so gut ist und so eingängig, kommen sich selbst Einsteiger nach den erwähnten Übungstündchen wie alte Profis vor, selbst wenn sie noch einiges zu lernen haben. Bussi, Colin McRae Rally 2.0: Du machst aus traurigen Stubenhockern tollkühne Rallyefahrer mit Benzin im Blut und Adrenalin in den pochenden Schläfen. Glückliche Menschen, wohn man scheut.

Weitere Knutschflecken: Grafik, Sound

Aber es kann nicht nur das geniale Fahrgefühl sein, welches eine gute Fortsetzung ausmacht. Was ist sonst noch verbessert worden? Beim Vorgänger war die PlayStation-Herkunft kaum zu übersehen, und auch der zweite Teil kam auf dieser inzwischen doch etwas schwachbrüstigen Konsole zuerst heraus. Aber →

DIE SECHS STANDARDWAGEN

Ford Focus



Der neue Wagen von Colin McRae hat die beste Aufhängung des ganzen Feldes

MITSUBISHI LANCER EVO 6



Der schwere Viertürer bleibt gut in der Spur, in rauhem Gelände stört aber sein Gewicht

SUBARU IMPREZA



Der alte Wagen von Colin ist auch der beste. Vorzüglich zu steuern, einzigstark, stabil

TOYOTA COROLLA



Der Toyota ist wenig, wegen seines kurzen Radstands fährt er auch aber oft auch unruhig

PEUGEOT 206



Erst der Kleinste und Empfindlichste. Für kurvenreichen Strecken einfach hervorragend.

SEAT COROBA



Stark, verlässlich und schwerfällig. Trotz des klöbigen Äußeren mein persönlicher Liebling



Hören Sie auf den Beifahrer: Sonst drohen Orientierungsprobleme.

Colin McRae Rally 2.0



KLEINE GESCHENKE

Für Reanneige gibt es gewöhnlich eine Belohnung. Zum einen Cheats: Strecken spiegelerkehrt abfahren; Fowrball abschließen, Schwerkraft aufheben oder schneller Autos. Zum anderen Bonuswagen.



Triumphieren Sie in der Anfänger-Meisterschaft, erhalten Sie den untermotorsierten, aber charmanter Ford Escort MK1 aus den sechziger Jahren.



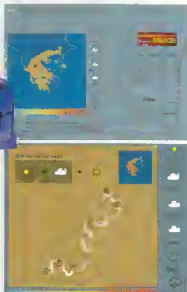
Rennfahrer mit Schwendenerfahrung gewinnen den Mini Cooper S. Sie werden lachen, der Zwerg hält sich sogar ganz gut.

→ das ist mittlerweile fast ein Jahr her, und diese Zeit wurde von Codemasters intensiv zur Umsetzung genutzt. Wichtigste Auswirkung: Die Grafik zeigt nur noch bei Bäumen, Büschen und bei den eckigen Leitplanken ein paar Schwächen; ansonsten läuft alles sehr senft und glatt und überhaupt nicht grobpixelig dahin. Der Sand spritzt unter den Rädern davon, Staub wirbelt umher, oder während einer Etappe geht die Sonne unter und Sie knipsen automatisch die Scheinwerfer an. Man kann nicht behaupten, dass wir die

beste Grafik aller Zeiten vor Augen haben; aber sie ist gut genug. Ach ja; es gibt nun doch wieder eine Cockpit-Perspektive, jeder Wagen, sogar jeder Bonuswagen, hat eine eigene Armatur.

Dass die Glasscheibe in dieser Ansicht niemals zersplittert, ist nur der Rücksichtnahme auf die Übersicht des Sand zuschreiben. Aber auch so ist es per Inboard-Kamera nicht leicht zu fahren.

Noch wesentlich besser als die Grafik ist der Sound. Was die Programmierer aus dem Tonstudio kit-



Die Informationen zu den bevorstehenden Etappen sollten Sie nutzen, um Ihr Fahrzeug (unten) hingegen wird erst wichtig, wenn massive Wetteränderungen bevorstehen.



MARTIN SCHNELLE

War der erste Teil auch gut, zum wahren Rallye-Fan bin ich erst jetzt geworden. Es ist die reinste Freude, einen kleinen Geländeausflug zu machen. Rehe und sonstiges Waldgetier entschwinden besser, wenn ich mit meinem Mitsubishi Lancer (schade, dass es keine Eclipse gibt!) über die Straße brettere. Rücksicht kann ich heute keine nehmen.

»Reiner Ehrgeiz treibt zu besseren Zeiten.« Auch wenn die Zeiten zunächst nicht so toll ausfallen, so weiß man doch genau, wie man es besser machen kann. Frust bleibt aus, reiner Ehrgeiz treibt zu besseren Zeiten. Auch die Grafik muss sich nicht verstecken, im Gegenteil: Hochspritzende Grasneben, Steine, Schneeflocken, überall sind unauffällige, aber das Fahrgefühl verbessernde Feinheiten versteckt. Einziger Beifahrer sagt bisweilen die Kurven zu spät an; aber dies ist nur ein winziges Haar in der Rennfahrersuppe.

zeln konnten, ist ganz erstaunlich. Selbstverständlich hat jeder Wagen ein eigenes Motorgeräusch, und sogar die Perspektive, die Sie gerade gewählt haben, hat Auswirkungen auf die Akustik. Das machtvolle Blubbern des Saab Cordoba bleibt aber immer deutlich erkennbar, der Subaru klingt stets samtweich, der Mitsubishi Lancer zurückgenommen und der Ford Focus aggressiv. Nicht üblich sind Geräusche wie wegspringender Dreck unter dem Auto, wobei es unterschiedliche Spritzgeräusche gibt: harten Australien-Kies, locker porzelnde englische Erde oder frostiges Eis in Schweden. Wäre fast eine Wette für Thomas Gächalk: Ich erkenne am Fahrgeräusch, in

ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN. STREIFZUG DURCH DIE WELT.

Im jedem der acht Rallye-Länder herrschen andere Bedingungen.



Finnland

Finalend ist nicht nur für sein Renschulter (siehe Finale auf Seite 230), sondern auch für seine welligen Straßen bekannt. Da es die schnellste aller Rallyes ist, müssen Sie mit bis zu 20 Meter langen Luftsprüngen rechnen. Obacht, sonst landen Sie dabei im Wald.



Griechenland

Sie glauben gar nicht, wie unangekocht Ihr Allgemeinwissen über Kies bisher gewesen ist. Wie fordernd der ist, wie rutschig und holprig, und wie zert er unter den Reifen davonspringt. Außerdem geht die Sonne nirgendwo schöner unter als bei den Hellenen.



Frankreich

Nach dem griechischen Kies ist es nicht leicht, sich an Asphalt zu gewöhnen. Wählen Sie eine harte Aufhängung, eine gute Reaktion des Wagens ist entscheidend. Eine kurze Getriebeübersetzung ist bei den niedrigen Höchstgeschwindigkeiten ebenfalls eine gute Idee.



Schweden

Die anspruchsvollste aller Rallyes. Der Schnee alleine ist schon schlimm genug, aber oberhalb der Strecke befinden sich oft gewaltige Schneeverhaue. Und dann ist da noch spiegelglattes Eis. Schlittschuhe wären optimal, lassen sich aber nicht montieren.

welchem der acht Länder der Colin McRae Rally gerade gefahren wird.» Nur der identische Asphalt in Italien und Frankreich dürfte für die Einlösung dieser Worte ein echtes Problem darstellen. Das Quietschen der Wegverläufe durch weiten Sprünge ist ein weiterer Beweis für Detailtreue. Wenn es zu laut schneppert wissen Sie, dass die Aufhängung gelitten hat und in der Etappenpause vermutlich repariert werden muss.

Sonstige Feinarbeit

Es gibt nun sieben stett fünf Abstimmungsmöglichkeiten an Ihrem Wagen, neu hinzugekommen sind die beiden Punkte Bremsbalance (über- oder untersteuernd bremsen?) und das Leistungsverhältnis (über- oder untersteuernd beschleunigen?). Richtig wichtig sind diese Einstellungen nicht. Nur die wildesten Fahrer bevorzugen die Extreme und machen ihren Boliden somit für einen jeden, der diese Einstellungen nicht gewohnt ist, zu einem Desaster. Vielleicht ideal, um den kleinen Bruder zu vertreiben.

Wenn der Wagen bei jeder Geschwindigkeitsänderung übersteuert, wird Brüderlein des Lenkrod vermutlich in die Ecke feuern, wenn zu Mami laufen und ihr erzählen, was für ein blödes Spiel der große, böse Bruder da wieder installiert hat. Hihhihi. Wahlweise auch extrem untersteuernd für das Eheweib, das sich dann gleich wieder vorkommt wie neulich beim Einparken. »Willi, der Wagen reagiert einfach nicht! Was mach ich nur wieder falsch? Ich lern des nie. Willi, fahr Du wieder.« (Achtung: Sie lassen soeben billigen Populismus und das übliche verlogene Gesülze eines von patriarchalen Strukturen verdorbenen Mannes. Aber beachten Sie hierzu auch unbedingt unseren →

WIE GUT SIND SIE? VERGLEICHEN SIE SICH MIT DER REDAKTION.

Jeder Redakteur fuhr einmal die vierte Etappe von Griechenland bei sonnigem Wetter. Niemand kannte die Stracks, Udo war das Fahrverhalten von der Preview-Version her allerdings schon gewohnt. Als Fahrzeug wählten wir den Peugeot 206, am Wagen wurden keine Veränderungen vorgenommen. Außerdem fuhren alle mit Udos uraltm Sidewinder 3D Pro Joystick. Die Zeiten der Redaktion:

2. Jochen	3:15:09
3. Manfred	3:28:54
4. Martin	3:36:03
5. Stefan	3:36:10
6. Thomas	3:36:39
7. Udo	3:40:58
8. Joe	3:45:47
9. Jörn	4:31:68
10. Manfred	4:45:83

Bestzeit von Udo nach einigen Versuchen und Modifikationen mit dem Subaru Impreza: 3:03:01

Im allgemeinen Trubal wurden sogar unsere Layouterinnen, Susa, unsere Chefin vom Dienst, Angela, unsere Assistentin, und Sönke, unser Kollege von der »Video Games«, auf das Spiel aufmerksam. Frau am Steuer, nicht geheuer? Aber was ist dann mit dem Sonntagsfahrer Manfred?

10. Alexandra (Layout)	3:44:38
11. Angela	4:45:81
12. Sönke	5:02:82
13. Samira (Layout)	5:34:29
14. Susa	6:24:93

Die besten Zitate während der Testfahrten:

»Ist das normal, dass der Wagen so schwankt, oder bin ich betrunken?«

(Manfred über das Fahrverhalten des Peugeot.)

»Sternzeit 7339.1 würde mir genauso viel sagen.«

(Manfred zu den Kommandos des Belfahrers.)

»Halt die Klappe, oder ich hau Dir eins rein.«

(Samira meint ebenfalls des Belfahrers.)

»Man kann sich überschlagen. Ich habe es mit eigenen Augen gesehen.«

(Joe beobachtet Samira.)

»Immer Vollgas geben, das passt schon.«

(Joe analysiert seinen Fahrstil.)

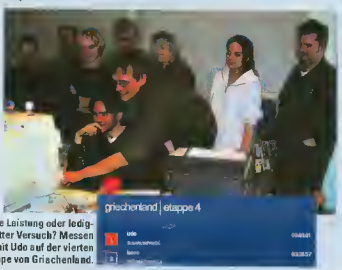
»Nicht so viel lenken, ist gar nicht nötig.«

(Udo gibt wohlmeinende Tipps.)

»Ich will gleich aber auch noch mal fahren.«

(Alle, selbst Manfred)

Eine gute Leistung oder lediglich ein netter Versuch? Messen Sie sich mit Udo auf der vierten Etappe von Griechenland.



Australien

Hier wechseln sich weite Steppen mit engwachsenen Buschwegen ab. Vorsicht! Aasenten ist es ein freundliches Land, fast immer scheint die Sonne. Der rutschige Kies hat diesmal eine ockerbraune Farbe, in Griechenland gab es sowas nicht.



Italien

Auch in Italien wird ausschließlich auf Asphalt gefahren. Dies macht den Kurs aber nicht einfacher, denn Sie jagen praktisch von einer 180-Grad-Kurve in die nächste. Gute Reaktionen sind unerlässlich – meehan Sie öfters mal »me Pensa«.



Kenia

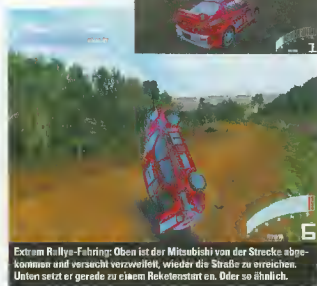
Eine tuckersche Rallye. Hochgeschwindigkeitsspannung endet unverhofft in engen Kurven. Die Savanne wird bisweilen von kurzen Teerstrecken unterbrochen, auf denen es sich völlig anders fährt. Achten Sie auf Regen: plötzliche Wolkenebrüche sind möglich.



England

Was tut es in England immer? Regnet! Die Straßen sind eng und verwinkelt, oft fahren Sie sogar über Wald- und Wisenwege, kaum breit genug, um Ihr Auto aufzunehmen. Achten Sie auch auf Nebel, Matsch oder diverse am Wegesrand liegende Schlfässer.

Colin McRae Rally 2.0



Extrem Rallye-Fahrer: Oben ist der Mitsubishi von der Strecke abgekommen und versucht verzweifelt, wieder die Straße zu erreichen. Unten setzt er gerade zu einem Reketenstart an. Oder so ähnlich.

→ Redaktionsvergleich auf Seite 115.)

Sehr wichtig ist die Aufhängung. Hart auf Asphalt, weich im Schnee, die richtige Wahl gebietet die Logik. Noch wichtiger ist die Getriebeeinstellung: Auf den Garaden Finnlands fahren Sie am besten langsam; die Beschleunigung ist dann nicht so gut, aber die Höchstgeschwindigkeit steigt. In Italien ist die kurze Umsetzung vernünftig; den sechsten Gang reizen Sie im verwinkelten Römerland eh kaum aus.

Unbedingt zu erwähnen ist natürlich der Arcade-Modus, den Sie auch auf dem Video unserer Begleit-CD kurz bewundern können: Sie fahren gegen bis zu fünf Computergegner auf Rundkursen, die Wagen sind unzerstörbar. Der Computer ist nicht von Pappa. Wer die Fortgeschritten-Meisterschaft gewinnt, hat schon etwas geleistet und die Experten-Arcade ist superschwer.



Jeder Wagen besitzt seine eigene und sogar recht gute Cockpitperspektive, die auch bei Manövern des Wagens zur Seite schwenkt.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die Colin McRae Rally 2.0 ist momentan in fast jeder Beziehung das führende Rallye-Rennspiel. Die Rally Championship ist grafisch und auch vom Fahrverhalten nicht mehr ganz so kausig, hat dafür aber mehr Wogen und sehr lange Abenteuer-Etappen. Rally Masters legt den Schwerpunkt auf Duale mit echten (lizenzierten) Rallye-Fahrern. Die Pro Rally 2001 besitzt was allein Spielen die beste Landschaftsgrafik, an des ungewöhnliche Fahrverhalten muss man sich aber erst mal gewöhnen.

■ Colin McRae Rally 2.0	88
■ Rally Championship Edition 2000	80
■ Rally Masters	78
■ Pro Rally 2001	77
■ V-Rally 2	49

»Wo ist das Rennspiel, welches Colin 2 topt?«

Aber auch hier gibt es Bonuswagen und Cheats zu gewinnen, und vielleicht ist dieser Modus sogar die ideale Ergänzung auf den Hauptteil des Spiels. Danach schock einen nicht mehr so viel.

Abschlusskritik

Natürlich besitzt auch die Colin McRae Rallye ein paar Schwachpunkte. Das Schadensmodell ist nicht immer völlig passgenau. Sie rumpeln mit dem Heck an den Baum, aber die Glasschaibe der Beifahrertür geht kaputt. Sie sollten nicht alle Rallyes hintereinander

fahren, weil dann doch eine gewisse Erschöpfung aufkommt und auch nicht alle Renn-

strecken so super abwechslungsreich sind. Außerdem finde ich als schade, dass es keine richtige Siegergerehrung mehr gibt. Und wer den Kampf gegen richtige, sichtbare Gegner liebt, wird bei konventionellen Rennspielen mehr Erfüllung finden, denn hier darf er sich nur im Arcade-Modus oder in Netzwerkrennen vergnügen.

Ansonsten habe ich aber kaum etwas zu meinen. Wo ist das Rennspiel, welches Colin 2 im Moment in Sachen Spannung und Fahrgenuss toppen konnte? Auf dem PC gibt es keins. (uh)



UDO HOFFMANN

Die größte Gefahr von Colin McRae Rally 2.0 sehe ich darin, dass Sie sich danach für einen Lenkard-Gott halten. Nur komisch, dass beim nächsten Ausflug auf der Landstraße der Wagen ganz anders reagiert und Sie erbarmungslos vor den nächsten Baum scheppern, anstatt lessig durch die Kurve zu gleiten. Ich verrate Ihnen ein Geheimnis: In Wirklichkeit ist Rallyefahren doch nicht so einfach und ein Popelopol/Beamten-golf doch kein Rallyeauto.

Ansonsten krieg ich mich vor Begeisterung kaum ein: Wer Colin 2 überhaupt nichts abgewinnen kann, ist kein Rennfahrer, wird auch nie einer werden und bekommt vermutlich schon beim Steuern des Einkaufswagen im Supermarkt Beklemmung und Herzrasen. Schnell, wo sind die Baldrianpillen? Für alle anderen aber ist der Kauf fast schon ein Muss. Jeder, der meine Zeit auf der 4. Etappe in Griechenland knackt, darf mir übrigens eine Mail mit Screenshot Beweis an Udo.Hoffmann@future-verlag.de schicken. Ich bin mir sicher, dass ich bis dahin wieder einige Sekunden besser bin. Kommt her, Leute, zeigt mir, was Ihr drauf hebt.

»Krieg mich vor Begeisterung kaum ein.«

WERTUNG COLIN MCRAE RALLY 2.0

▲ PRO	GRAFIK:	70
• TOLLER FAHRGEPÜHL	SOUND:	70
• UMFANGREICH	EINSTIEG:	90
• AUFGREGEND	KOMPLEXITÄT:	80
▼ CONTRA	STEUERUNG:	90
• KEINE FAHRLEHRE MEHR	MULTIPLAYER:	80
• ANSTRENGEND		

PCPLAYER
SPIELSPASS

88

FOX Interactive proudly presents Agent Cate Archer und...



THE OPERATIVE.

**No One
Lives
Forever**



MONOLITH

...die Waffen einer Frau!

© 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. LithTech (TM) Game Engine Monolith Productions, © 1998-1999 Monolith Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Fox, Fox Interactive, The Operative, No One Lives Forever und die dazugehörigen Logos sind eingetragene Warenzeichen von Twentieth Century Fox Film Corporation. LithTech ist eine Marke von Monolith Productions, Inc.

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PRO RALLY 2001

ENTWICKLER: Ubi Soft Spanien VERTEILER: Ubi Soft TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 2 (SplitScreen), bis 12 (Netzwerk), bis 99 (Internet) INTERNET: www.ubisoft.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4 MByte 3D-Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Keinen Urlaub dieses Jahr gehabt? Schon blöd. Doch zum Glück gibt es diese preisgünstige und dramatische Alternative.

Australien: Die Wüste so fruchtbar, die Kängurus so kräftig und manche Wagen so durchsichtig. Zumindest im Arcade-Modus. (alle Bilder 800x600)



brecherisch vor der Windschutzscheibe des Autos herum, in Finnland ist die Straße vereist und schwammig, da die zwar blühende, aber kraftlose Herbstsonne kaum wärmt. Der Wagen zieht das Öftern eine gewaltige Staub- oder Eisspitterfahne hinter sich her. Und wenn es regnet, platschen realistisch wirkende Tröpfchen auf die Scheibe. Bei dieser grafischen Opulenz können die Autos nicht mithalten, sie wirken im direkten Vergleich blass und haben auch kein so gutes Schadensmodell.

Es ist schwierig, ein Stück der Motorhaube oder einen Kotflügel vom Rest des

Wagens zu trennen. Splittende Scheiben oder ähnlicher Schnickschnack fehlen völlig.

Magische Haftung, irdisches Fahrgefühl

Schwächen besitzt das Programm auch in punkto Fahrgefühl. So ist es fast nur unter Einsatz der Handbremse möglich, ins Driften zu kommen, ein richtiger Powerturn durch eine 180-Grad-Kurve ist ein Ding der Unmöglichkeit. Praktisch immer →

FAKTEN

- Basieren auf der Engine von nF1 Racing
- 15 Wagen (davon 4 Bonusfahrzeuge)
- 24 Strecken in 12 sehr unterschiedlichen Ländern
- Folglich 2 Etappen pro Rallye
- 3 Spiel-Modi (Zeitfahren, Arcade, Mostaschaft)
- 4 Fahr-Perspektiven
- Rudimentäres Mechanikmenü
- Mit Fahrschule
- 3D-Karte Pflicht

Kein schöner Land in dieser Zeit. Auf den Trip durch Kenia hetten Sie sich richtig gefreut, als plötzlich ein Sturm aufkam. Doch Ihr Grimm wurde grimmig und Ihr Entschluss entschlossen: Von den paar Sandkörnern lassen Sie sich nicht aufheulen.

Schließlich stand einiges auf dem Spiel, nämlich der Etappensieg und wichtige Punkte im Kampf um die Weltmeisterschaft. Und Ihr Durchhaltevermögen zahlte sich aus. Als alles vorbei war, hatten Sie trotz jeder Menge Dreck im Mund etliches zu erzählen.

Autofahren, ein Erlebnis

Darum geht es hier: Um den Kampf des Autos und des Menschen mit den Ungewalten der Natur. Als uns »Pro Rally 2001« erstmals vorgeführt wurde, waren wir noch skeptisch. Würde es den Programmie-

rern gelingen, zwölf verschiedene Rallies glaubwürdig und vor allem unterschiedlich darzustellen? Ja, es ging. Eine abwechslungsreichere und noch dazu blitzschnelle Landschaftsgrafik gab es in einem Rallye-Spiel bislang noch nicht zu bestaunen. Wer selten verzeiht, kann jetzt mitreden. Nun weiß er, dass es in Australien majestätische Gebirgsformationen mitten in der ansonsten flachen Wüste gibt, dass Argentinien fruchtbare, exotische Wälder besitzt, durch die sich enge Gauchopfade schlängeln, und dass Kenia ein weites, einsames Land ist. Nur dass es in England immer regnet, wird er schon vorher gewusst haben.

Das Programm bietet viele grafische Verzierungen. Möwen an der Steilküste Frankreichs kreuzen hals-

»Bemerkenswerte Grafik.«

HEB Technology GmbH. A 7220 in any Tel. 7-0. Fax: 0 21 31 / 60 17 40

PC CD-ROM



Pro Rally 2001

→ verreckt die Drehzahl des Motors, der Wagen verliert jegliches Tempo und Sie fahren aus dem Stand in die Richtung, in die Sie Ihr Schätzchen zuvor gedreht haben. Außerdem besitzen Brückenpfeiler und Bäume magische Haftkraft. Wenn Sie diese mit dem äußersten Ende Ihres Kotflügels streifen, kommen Sie selbst bei vollem Tempo übergangslos zum Stehen.

Wenn Sie diese kleinen Macken akzeptieren und in Ihrem Fahrverhalten einplanen, macht das nicht so viel. Anspruchslos ist es schon gar nicht. Da nicht nur eine enge Strecke, sondern auch ausladende Landschaften weitab der Straße berechnet werden, kann ein einziger Fahrfehler viele Sekunden kosten. Ein Beispiel: Sie kommen im rutschigen Schweden von der Strecke ab und landen mit hohem Tempo in einer Schneeverwehung. Dann ist es keine Kleinigkeit, den Wagen wieder auf die Straße zu wuchten. Und in den Klippen von Frankreich können Sie ins Meer hinabstürzen. Welch eine Aussicht. Guten Flug.

Ach ja: Es handelt sich um ein weitgehend echtes Rallyspiel. Sie kämpfen in drei verschiedenen Meisterschaften gegen bis zu 19



Kenie liefert ein beeindruckendes Naturschauspiel: ein aufkommender Sandsturm ist dort ebenso schön wie gefährlich.

Blick führt oft in Sekundenbruchteilen zum Desaster, da das Spiel so schnell, manchmal fast zu schnell ist. Der Beifahrer ist auch sonst ein echter Kumpel. Er freut sich auch über gelungene Fahrmanöver, spioniert Sie durch Zurupe an oder stöhnt nach einem Crash laut auf.

Abschlusskritik

In einigen Bereichen

»Teuflich schnelle Abenteuertour.«

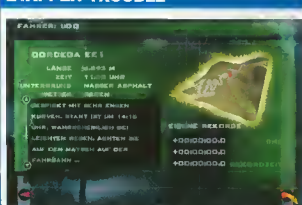
Computergegner, die sich anders als bei »Colin McRae Rally 2.0« (siehe Seite 112) auch schon mal gegen selbst die Punkte abnehmen, da es keine alles überlagernden Titelhelden wie Colin gibt. Zu sehen bekommen Sie die Gegner aber nie, da Sie nur gegen die Uhr fahren. Der Arcade-Modus gegen neun Phantomwagen (überholen ist auf den engen Rennstrecken kaum möglich) kann nur als Aufwärmprogramm betrachtet werden und erleichtert es, die Kurse besser kennen zu lernen.

Der deutsche Beifahrer ist dafür wesentlich besser als noch die englische Sprecher der Preview-Version. Er sagt die Kurven genauer an und erbringt das Schielen auf die Übersichtskarte unten links. Die sieht zwar insbesondere für Zuschauer gut aus, aber ein einziger

chen ist die Pro Rally allen anderen Rallyspielen überlegen. Niemand bietet schönere Sanddünen, bessere Sonnenaufgänge oder eine realistischere Gegend, die schier zu Gedichten anspornet. »Seh ich den Baum in Rally Pro, ist mein Herz befreit und froh.« Leider hat diese Detailbesessenheit nicht bis zur Fahraphysik gewirkt, die gewöhnungsbedürftig und etwas zickig ist. Sehr schade ist auch das Fehlen eines ausgereiften Mechanikermenus und dass Sie immer nur Einzelstapfen fahren. Die strategische Tiefe eines Colins wird so nicht erreicht. Dort stellt man sich relativ komplexe Fragen, die hier völlig fehlen. »Fahre ich jetzt die nächsten zwei Etappen (eine auf trockenen, eine auf nassen Straßen) mit Regenreifen oder mit Slicks?«

Wenn es Ihnen aber um eine teuflich schnelle Abenteuerfahrt durch wunderschöne Landschaften fern der Heimat geht, ist die Pro Rally eine gute Wahl. (uh)

ETAPPEN-TROUBLE



Zu Beginn einer jeden Rallye haben Sie die Chance, sich das Profil der Strecke einzuprägen. Vor allem die Reifen sollten dem Wetter entsprechen



Sie müssen sich schon damit anstellen, um Ihren Wagen so wie hier abgebildet zu optimieren. Die kleinen Symbole zeigen an, was genau fälschlich wurde

UDO HOFFMANN



Nein, es hat nicht gereicht. Obwohl die Pro Rally 2001 in Sachen Grafik und Streckenverlauf neue Maßstäbe setzt, ist die Colin McRae Rally insgesamt professioneller und ausgereifter. Woran lag es? Hatten die noch unerfahrenen, spanischen Programmierer Probleme, die Formel-1-Engine für ein Rallyspiel umzukonvertieren? Oder lief ihnen einfach nur die Zeit davon? So originell die Grafik ist, so schematisch wirkt zum Beispiel das Motorengeräusch. Das ist nicht schlecht, aber auch nicht besonders hochklassig. Dennoch ist die Pro Rally einen zweiten und auch dritten Blick wert. Der Adrenalinschuss und das Spannungsgedühl, die mich auf manchen Etappen wie ein weiter Mantel umhüllten, flusterten mir unmissverständlich zu: »Dieses Spiel hat das gewisse Etwas!«

»Das gewisse Etwas.«

WERTUNG PRO RALLY 2001

PRO	GRAFIK:	80
• WEITE LANDSCHAFT	SOUND:	70
• AUERGEWÖHNLICHE GRAFIK	EINSTIEG:	70
• SEHR SCHNELL	KOMPLEXITÄT:	70
CONTRA	STEUERUNG:	70
• FAHRVERHALTEN MAJA	MULTIPLAYER:	80
• EINFACHES SCHADENS-MODELL		

PCPLAYER
SPIELSPASS

77

WO DIE STRASSE ENDET, FÄNGT DAS SPIEL ERST AN



16 abwechslungsreiche Strecken



photorealistische Grafik



Original Off-Road-Fahrzeuge
von Markenherstellern



Online-Multiplayer-Spiele für bis zu
8 Fahrer, auch gegen Dreamcast™
oder Mac™



Mac



Dreamcast



PC
CD



TERMINAL
REALITY



MITSUBISHI



T
take2

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

ALADDIN: NASIRAS RACHE

ENTWICKLER: Disney Interactive **VERTRIEB:** Disney Interactive
TESTVERSION: Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** - **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Grafikkarte



In den Totkubeln verborgen sich manchmal nützliche Extras.

Das nennt man Karriere: Der junge Aladdin hat es dank seines mächtigen Lampengeistes vom Hebenichts zum wohlhabenden Prinzen gebracht.

Doch auch im Orient gibt es jede Menge Neidhämmer. So entführt Aladdins größte Widersacherin Nasira den Sultan, nebst seiner Tochter. Natürlich schiebt die fernöstliche Welt dem Jungspund die

Schuld in die Schuhe, und so hat er kurz darauf sämtliche Palastwachen am Hals. Sie müssen also fliehen, die zwei orientalischen Blaublüter befreien und somit ihre Unschuld beweisen.

Auf Ihrer Reise durch die Level verteidigen Sie sich mit Hilfe Ihres Säbels gegen Feinde, die Ihre Angriffe auch hin und wieder mal parieren. Mit den auf dem Weg verstreuten Münzen erwerben Sie Bonusgegenstände wie Sonderwaffen und Lebensenergie. «Aladdin: Nasiras Rache» ist zwar kurzfristig unterhaltsam, aber auf Dauer doch eher etwas für jüngere Spieler. (dk)

WERTUNG	SPIELSPASS
ALADDIN: NASIRAS RACHE	63
PCPLAYER	

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

DONALD DUCK QUACK ATTACK

ENTWICKLER: Ubi Soft **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** - **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Grafikkarte



Donald sucht in fremden Dimensionen nach seiner Freundin.

Es sollte eigentlich ein gemütlicher Fernsehschabend im Freundeskreis für Donald Duck werden.

Seine bessere Hälfte Daisy moderiert nämlich erst neuestem eine Art Enthüllungsshow im Stil von «Explosiv». Dort wird sie aufgrund ihrer Neugier von einem bösartigen Wissenschaftler gekidnappt. Mutig springt Donalds Rivale Gustav Gans in Daniel Düsentriebs

Teleporter um das hübsche Entchen zu retten – und Donald eilt natürlich gleich hinterher ...

Sie steuern den Eipel abwechselnd durch zwei- oder dreidimensionale Welten. Der Held setzt mit einem gekonnten Faustschlag aufmüpfte feindliche Schergen außer Gefecht oder überwindet mit Riesensprüngen Schluchten. Verschiedene Bonus-Gegenstände erhöhen die Schlagkraft oder die Geschwindigkeit der Ente.

Die «Quack Attack» ist zwar einfach gestrickt, aber Kids und Comic-Enthusiasten freuen sich bestimmt, ihren Helden mal dreidimensional erleben zu dürfen. (dk)

WERTUNG	SPIELSPASS
DONALD DUCK QUACK ATTACK	64
PCPLAYER	

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

DAS DSCHUNGELBUCH: GROOVE PARTY

ENTWICKLER: Ubi Soft **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Grafikkarte



Mowgli tanzt sich im Dschungel die Seele aus dem Leib.

Der Dschungelkabe Mowgli muss den Urwald verlassen, da sein Leben in Gefahr ist.

Die «Groove Party» orientiert sich an den japanischen Konsolen-Tanzprogrammen. Im Hinterground sehen sie animierte 3D-Personen, die munter zu den Liedern des Disney-Films hupen, deren deutsche

Versionen neu aufgenommen wurden. Sie müssen zum richtigen Zeitpunkt die entsprechenden Cursor-Tasten drücken, damit Mogli und Konsorten nicht aus dem Rhythmus kommen.

Was mit der Computer-Tastatur relativ öde ist, macht mit einer speziellen Tanzmatte für den PC so richtig Spaß. Und wer so ein exotisches Eingabegerät nicht besitzt, kann sich wenigstens den Soundtrack im englischen Original anhören. (dk)

WERTUNG	SPIELSPASS
DASCHUNGELBUCH GROOVE PARTY	64
PCPLAYER	

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DIRT TRACK RACING

ENTWICKLER: Rabbag **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** bis 10 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.rabbagames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte



Aber immer schön aufpassen, dass Sie auf der Strecke keinen Driftwurm bekommen.

Dieses Spiel kann die Ähnlichkeit zu «Dirt Track Racing: Sprint Cars» (siehe PC Player 13/2000) nicht leugnen.

Genau wie dort fahren Sie auf 30 amerikanischen Rundkursen. Das Spiel bietet im Grunde jede Menge: akzeptable Fahrphysik, ein gutes Schadensmodell, eine Werkstatt für Ihren Boliden – über-

haupt alles, wovon der amerikanische Wald-und-Steppen-Hillbilly nachts so träumt.

Fein ist auch der Karriere-Modus. Sie starten mit untermotorisierten Stock-Cars der 70er Jahre, kaufen sich besseres Material, begeistern Sponsoren und schwingen sich irgendwann in die Prototyp-Klasse auf. Dass es nicht zu einer Monsterverwertung reicht, liegt an den monotonen Kursen, die sich einander ähneln wie ein Totalschaden dem anderen. Es hilft, US-Amerikaner zu sein, um dieses Spiel zu mögen. (uh)

WERTUNG	SPIELSPASS
DIRT TRACK RACING	56
PCPLAYER	

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

KINGDOM UNDER FIRE

ENTWICKLER: Phantagram VERTRIEB: Cryo Interactive TESTVERSION: Beta vom Oktober 2000 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTI-PLAYER: bis 4 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.phantagram.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM

Helden aller Länder vereinigt euch; denn wieder einmal stören Orks den mittelalterlichen Weltfrieden.

FAKTEN

- 2 Kampagnen à 13 Missionen
- Über 40 Einzel- und Mehrspielerkarten
- Einfach gestrickte Aufbau- und Kampf-elemente
- »Rollenspiel-Modus« in manchen Karten

Menschen sind im Allgemeinen ja friedliebende Wesen. Leider kreuzen besonders in Fantasy-Erzählungen und Echtzeit-Strategiespielen gern mal Orks den Weg von rechtschaffenen Bürgern. Da kommen auch die überzeugtesten Pazifisten nicht darum herum, das Schwert in die Hand zu nehmen.

So auch in »Kingdom under Fire«: Sie erschaffen zunächst im Hauptquartier Ihrer Siedlung genügend Hilfskräfte, die auf Ihren Wunsch hin in nahe gelegenen Bergwerken Gold und Eisenerz abbauen. Mit den so gewonnenen Gütern produzieren Sie in Waffenschmieden verschiedene Verteidigungsinstrumente, mit denen Ihre Helden die unterbelichteten Halbbänke verdreschen. Sobald Sie über genügend Ressourcen verfügen, bauen Sie an Ihren Dorfgränzen Wachtürme, die eventuelle Eindringlinge unter Beschuss nehmen.

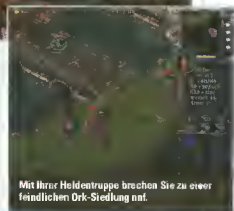
Diabolische Strategie

In manchen Levels ruht jedoch das übliche Echtzeit-Strategie-Geschehen. Ihr Hauptquartier befindet sich dann nämlich auf einmal in einem riesigen Dungeon. Dort müssen Sie sich mit Ihren Helden auf den Weg machen, um die dun-



Die Orks fallen über eine Meechen-eindlang her und lassen ihren Aggressionen freien Lauf. (Alle Bilder 800x600)

klen Gänge von feindlichen Kreaturen zu befreien. Bei den Metzereien hagelt es Erfahrungspunkte, welche die Stärke Ihrer Mannen erhöhen. Verlassen Ihre Truppe mal die Kräfte, gibt es in staubigen Ecken und Trümmern eine große Anzahl von Heil- und Zauberkäufen. Die Einbindung kleinerer Rollenspiel-Elemente hebt das Programm aber nicht aus dem unteren Mittelmaß der Strategiespiele heraus. (dk)



Mit Ihrer Heldenarmee brechen Sie zu einer feindlichen Ork-Siedlung auf.



DAMIAN KNAUS

Ach du so mächtige Feuersbrunst, die du den Titel dieses Programms zierst: Warum verschlingst du nicht einfach das Königreich in diesem Spiel? Mit einem derart altbacken dahergekommenen Echtzeitprogramm, das kaum Optionen bietet, gewinnt heute kein Ork mehr einen Blumentopf. Die Rollenspiel-Karten sind bloß eine »Pseudo-Innovation« nach dem Motto: »Diablo 2 kam in den letzten Monaten gut an, da bauen wir doch mal so was Ähnliches in unser Spiel ein und revolutionieren damit das Genre.« Viel gebracht hat's nicht. Wer auf Heck- und-Slay-Rollenspiele steht, bleibt besser bei Diablo. Für Strategie-Einsteiger bleibt dafür das Spiel auch in höheren Levels übersehbar.

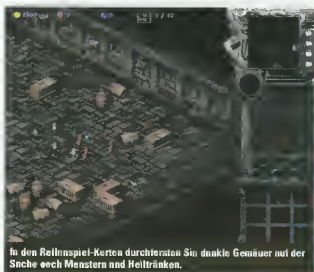
»Pseudo-Innovation.«

WERTUNG KINGDOM UNDER FIRE

PRO	GRAFIK:	80
WENIGE KARTEN	SOUND:	60
CONTRA	EINSTIEG:	70
WENIGE STRATEGIE-ELEMENTE	KOMPLEXITÄT:	50
SCHLECHTE GRAFIK	STEUERUNG:	70
	MULTIPLAYER:	60

PCPLAYER
SPIELSPASS

57



In den Rollenspiel-Karten durchtastet Sie dunkle Gemäuer auf der Suche nach Monstern und Heilkräutern.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TIGER WOODS 2001

ENTWICKLER: Headgate **VERTIERER:** EA Sports **TESTVERSION:** Importversion **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC; Internet, Netzwerk) **INTERNET:** tiger2001.ea.com **HARDWARE:** **MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 2 MByte-Grafikkarte **HARDWARE:** **OPTIMUM:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 32 MByte-Grafikkarte



als erste Neuerung auf der Packungs-rucksackseite aufgeführt wird, sollte einem das zu denken geben.

Elf PGA-Profis als Spielfiguren, 17 Kurse (darunter drei neue) und ein Editor sorgen für eine erkleckliche Masse an golferischer Fül-lung. Gesteuert wird bevorzugt mit der traditionellen Drei-Klick-Steuerung, bei der Sie durch perfek-tes Timing gerade

Für seinen Kampf gegen das Kukident-Image des Golfsports sind wir ihm aufrichtig dankbar. Aber seit Jung-sund Tiger Woods in Serie siegend die Profibühne betreten hat, sind PGA-Tur-niere ein wenig langweilig geworden.

Apropos: Im neuen Tiger-Spiel mussten wir schon sehr verzweifelt die Features-Liste abgrasen, um etwas Neues zu finden.

EA Sports meint es wirklich gut mit seinen Jüngern. Gera-de mal ein gutes halbes Jahr ist seit der 2000er-Ausgabe verstrichen, schon rauscht »Tiger Woods 2001« auf die Festplatten. Trotz eines Pro-grammierteam-Wechsels ist das »neue« Programm von Blutdruck-senkender Inno-vationsmut. Wenn ein Mikrode-tail wie die Integration des »President's Cup«-Spielmodus

Schläge hinzubringen. Die obli-gatorische Direkt-schwung-Alternative spielt sich ähnlich wabbelig wie der gesamte Putting-Bereich. Und die Grüns sind schwerer lesbar als das Kleingedruckte einer Soft-ware-Lizenzvereinbarung. (ht)



Trotz Grünanalyse rechts oben putzt es sich recht mühsam.



HEINRICH LENHARDT

Armer Tiger Woods. Schiebt im Jahr zig Millionen für seine Werbeauftritte ein, kann sich aber kein neues Hemd leisten. Oder haben die Schirme von EA Sports einfach die Grafik der letzten Version wiederverwer-tet? Aber klar doch! Tiger Woods 2001 spielt sich ziemlich genau so wie die 2000er-Ausgabe, mit allen Vor- und Nach-teilen. Dynamische 3D-Kamera und gute Kommentare ver-breiten eine Ein-steiger-freundliche Leichtigkeit. Mitun-ter dubiose Ballphysik und Terreingrafik-Durchhänger les-sen dagegen die Langzeit-Motivation vom Fairway hop-peln. Routiniertes Golf-Vergnügen, aber der neuen Links-Version klar unterlegen.

»Dynamisches 3D.«

Gegen Kinderarbeit

Feierabend

Kinder schuften in Minen und Fabriken, als Müllmänner, Bergleute und Dienstmädchen – 12 Stunden täglich, sieben Tage die Woche. Da bleibt keine Zeit für Schule oder zum Spielen

terre des hommes setzt sich für arbeitende Jungen und Mädchen ein und hilft vor Ort. Skrupellos ausgebeutete Kinder werden von unmenschlicher Arbeit befreit. Ärzte helfen kranken oder verletzten Kin-dern. In Abendschul-n lernen die Kinder lesen, schreiben und ihre Grundrechte. terre des hommes sorgt für bessere Ar-beitsbedingungen, eine gere-gelte Ausbildung und ein Zu-hause. Bitte unterstützen Sie diese Projekte.

Eine Broschüre über Kinder-arbeit senden wir Ihnen gerne kostenlos zu. Schreiben oder faxen Sie uns einfach diese Anzei-gel mit Ihrer Anschrift



terre des hommes
Ruppenkampstraße 11a
Postfach 4126
49 031 Osnabrück

Telefon: 05 41/71 01-0
Telefax: 05 41/70 72 33
eMail: terre@t-online.de
Internet: <http://www.tdh.de>

Spendenkonto 700
Volksbank
Osnabrück eG
BLZ 265 900 25



Spielend online bestellen.



→ **FIFA 2001**
Electronic Arts
Die ganze Welt des Fußballs auf der PlayStation 2: Tolle Grafik und Sound begeistern vollkommen!
System: PlayStation 2
Voraussichtlich ab: 24/11/00
DM 109,99



→ **Medal of Honor Underground**
Der zweite, lang erwartete Teil des brillanten Action-Spieles. Als französische Untergrund-kämpferin im zweiten Welt-krieg stellen Sie sich hinter die feindlichen Linien.
DM 89,99

Bücher • Musik • DVD & Video • Software • Games

→ Jetzt bestellen unter www.amazon.de

crazy for you
amazon.de

SF-Simulation für Fortgeschrittene und Profis



MECH WARRIOR 4: VENGEANCE

ENTWICKLER: Zipper Interactive VERTRIEB: Microsoft TESTVERSION: Beta vom November 2000

SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: bis 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.microsoft.com/games/mechwarrior4, www.mechwarrior4.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/300, 64 MByte RAM, 8 MByte Grafikkarte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32 MByte Grafikkarte

Mütter, holt die Kinder von der Straße – zehn Meter hohe Metallungetüme stapfen durch die Stadt! Wieder hat Microsoft es geschafft, ein ganz hervorragendes Spiel abzuliefern.



FAKTEN

- 24 Kampfpiloten-Missionen
- Einsatz-Generator
- 21 Mechs, davon 7 komplett neu
- Mech-Konfigurations-Menü
- Interessanter Mehrspieler-Modus
- 7 Galliearten
- Force-Feedback-Unterstützung

Einer der neuen Mechs, der Uziel. Im Hintergrund zu sehen: Peregrine-Helikopter, die Ihnen häufiger zu schaffen machen.



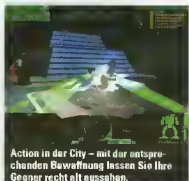
Im Hintergrund sehen Sie die Überreste einiger glückloser Kombattanten. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Die Schlacht ist in vollem Gange: Zwei gegnerische Madcats feuern aus vollen Rohren, die Hitze im Cockpit steigt in schier unerreichbare Höhen, Laser-Blitze blenden kurzfristig den Piloten.

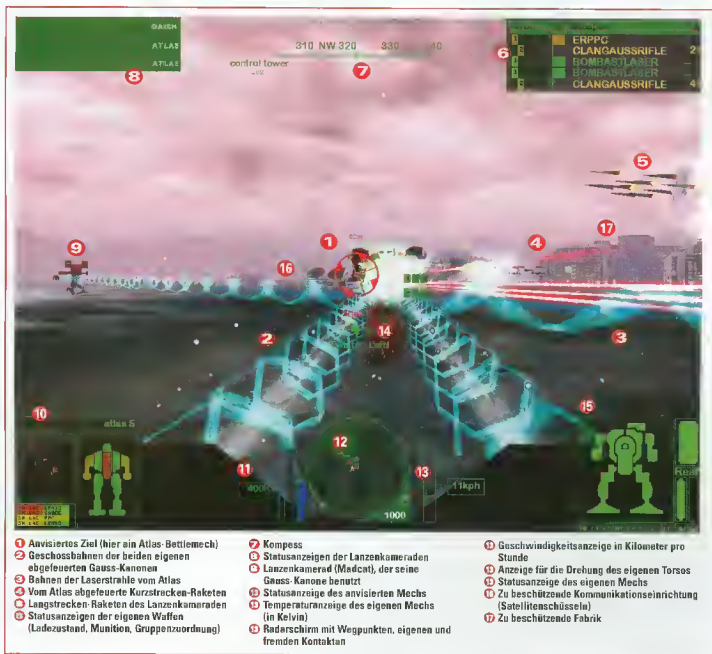
Mit den gekoppelten Partikelprojektor-Kanonen geben Sie der einen Katze den Rest, während eine Salva LRMs in die Seite Ihres Mechs einschlägt. Warnende rote Lampen flackern, dann: Mit einem Doppelschuss aus den Gauss-Kanonen in den Rücken fällt auch der zweite Gegner. Die Anspannung sinkt ein wenig, doch nun taucht ein weiterer Reflex auf dem Radarschirm auf. Ein Atlas. Ihnen rutscht das Herz in die Hose, doch es hat keinen Sinn, die Mission muss erfüllt werden.

Rache!

Als Mech-Krieger hat man es nicht leicht, erst recht nicht, wenn Sie in der Haut von Davion-Prinz Ian Drossi stecken. Erst überwerfen Sie sich mit Ihrem Vater, dann marschieren das Haus Steiner auf Ihn



Action in der City – mit der entsprechenden Bewaffnung lassen Sie Ihre Gegner recht alt aussehen.



Heimatplanet Kentares 4 ein und eliminiert kurzerhand Ihren Erzeuger. Sie können nichts tun, außer vom Mond aus zuzusehen. Doch ein kleiner Haufen um Sie herum nimmt den Kampf gegen den bösen Lord Roland und seine Schergen auf.

»In den Kämpfen trumft Mech Warrior 4 mächtig auf.«

Deswegen flüchten Sie als Erstes vom Mond auf den Planeten und zetteln dort eine Rebellion an. Nach und nach erbeuten Sie bessere Ausrüstung, finden und verlieren weitere Familienmitglieder, bis es dann zum finalen Showdown kommt ...

Von den beiden Eingangs- und dem Ausgangsvideo abgesehen, erzählt »Mech Warrior 4« die

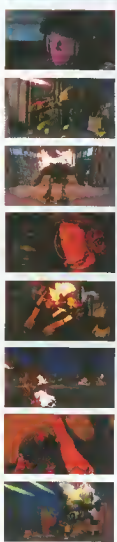
Geschichte in kleinen Filmszenen während der Briefings weiter. »Klein« können Sie ruhig wörtlich nehmen, denn das Fenster für die Videos gart ziemlich winzig. Hier berät Sie etwa Ihr Tech-Sergeant Karl, in welchen Robotern Sie einsteigen sollten und welche neuen Waffen im Sortiment lagern, die Sie vom letzten Schlachtfeld mitgenommen haben.

Vor und nach der eigentlichen Mission bekommen Sie dazu eine Sequenz in der Spielgrafik zu sehen. Alles in allem nicht so wahnsinnig aufwändig, aber es erfüllt tadellos seinen Zweck. In den Kämpfen trumft der fünfte Teil der Mech-Warrior-Saga mächtig auf. Wieso eigentlich der fünfte Teil? Ganz einfach: Activision verlor nach zwei Folgen die Rechte am Battletech-Universum. Um trotz-

dem noch ein paar Merk zu verdienen, kam ein Jahr nach »Mech Warrior 2« dessen Quasi-Nachfolger »Mech Warrior 2: Mercenaries« heraus. Aber wir wollten uns ja über die Schlachten unterhalten. →



Mech Warrior 4: Vengeance



Todesmutig wagt ihr Mech aufs offene Meer hinaus und vernichtet diesen Zerstörer, der auf fiese Art und Weise eine Stadt voller Zivilisten mit Raketen und Kanonen unter Beschuss nehmen will.

→ Weniger ist nicht immer mehr

Auch wenn kleinere Mechs wendiger, schneller und schlechter zu treffen sind: Dicke Kampfmaschinen sind immer die bessere Wahl, weil sie ungleich mehr einstecken und ausstellen können. Da Ihnen in den späteren Einsätzen zudem immer fettere Brocken begegnen, steigen Sie am besten immer in das größte verfügbare Gerät ein.

Wie in allen Spielen dieser Gattung basteln Sie nach altem Gutdünken an Ihrem Schützchen herum. Das wird aber erstmals durch bestimmte Plätze in den metallischen Eingeweiden beschränkt: Rechte früher dar entsprechende Raum für beliebige Waffensysteme und Ausrüstung aus, unterteilen die Designer jetzt in die drei Gruppen Artillerie, Strahlenkanonen und Raketen. Natürlich hat Micro-

»Dicke Kampfmaschinen sind immer die bessere Wahl.«

soft auch nette Raketenabwehrkanonen oder Störsender im Programm. Ein paar Neuheiten finden sich ebenfalls, darunter die Bombast-Laserstrahler und sieben neue Mechs, die exklusiv für dieses Spiel entworfen wurden. So etwa der Osiris, der Hellspawn oder der 90-Tonnen-Madcat Mk. 2. Insgesamt werden 21 verschiedene Kampfkolosse nachgebildet.

Jetzt geht's los!

Wie gehabt scheucht man Sie von einem Navigationspunkt zum nächsten, wo oft eine spezielle Aufgabe wartet und mit ziemlicher Sicherheit gegnerische Fahrzeuge. Viele interessante Ziele sollen Sie erreichen,

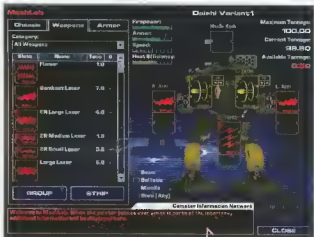


Hans-spring-in-die-Luft: Mit den Jumpjets greifen Sie auch aus der Luft an.

so etwa die Zerstörung eines Kommunikationspostens oder des Vernichtens einer Bomberstaffel. In einem Auftrag beschützen Sie gar eine Küstenstadt vor dem Angriff durch Kriegsschiffe – und die sind ziemlich groß und dazu noch schwer bewaffnet!

Die aus dem Vorgänger bekannte Zoomfunktion behalten die Designer auch hier bei, nur wird jetzt kein kreisförmiges Segment eingeblendet, sondern ein recht großer Teil der

So fängt es immer an: Ein feiger Angriff das Hauses Steiner auf diese Kolonie in Davion-Besitz



Natürlich können Sie Ihren Mech wieder nach Harzenslust konfigurieren, Waffen neubauen und Munition stapeln.



JOCHEN RIST

Bei Mech Warrior 4 sieht man erst, was im Vorgänger alles vernachlässigt wurde. Die Umgebung ist dank solcher Details wie Schneeflocken, wuselnden Fahrzeugen, flüchtenden Leuten und Laserstrahlen lebendiger denn je. Hoch willkommen sind für Fans die exklusiv für MW4 entworfenen Mechschüsseln. Zusätzliche Abwechslung bringen die neuen Waffen, wie die Thun-

»Faszinierend!«

derbolt Missile, der Bombast Laser oder die Long Tom. Auch in grafischer Hinsicht (Vertex Lighting, 32 Bit Farbtiefe, dynamische Schatten) hat Microsoft hervorragende Arbeit geleistet. Wer muss sich da noch in einen Battletech-Automaten setzen, wenn das Computerspiel schon derart fasziniert? Ein paar Kritikpunkte muss ich dennoch loswerden: Erstens hätte ich allzu gern eine dynamische, statt lineare Missionsstruktur gespielt. Zweitens könnte die Gegner-KI etwas mehr Zielwas-

PSM2



100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD

NEU!

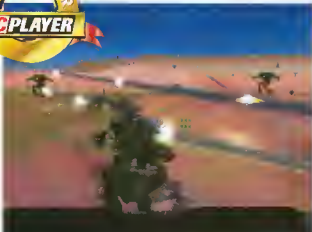
JETZT MIT

PLAY
FUN
MAGAZIN

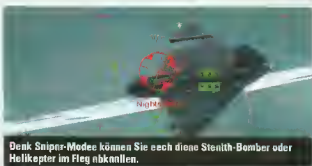
Mit PSM2 in die Spiele-Zukunft.
Am **06.12.** wieder da!
Die Playstation2. Das Magazin.



Mech Warrior 4: Vengeance



Showdown in der Wüste – Rocketeer pflühen über die Dünen, geschmolzene Panzerung tropft herab.



Denk Sniper-Mode: Können Sie auch diese Stealth-Bomber oder Helikopter im Flug abknallen.

→ Bildschirmmitte als zusätzliches Display benutzt. Das eignet sich besonders, um lastige Flieger und Hubschrauber vom Himmel zu putzen. Im Feld wird Ihr Mech auch repariert, allerdings müssen Sie dafür eine Mechbay finden, die nur alle paar Missionen vorkommen. Dort erhalten Sie noch dazu neue Munition.

Ihre in Gruppe zusammengefassten Waffen lösen Sie mit den jeweiligen Knöpfen auf dem Joystick aus – sehr schade finden wir, dass es nicht möglich ist, ausschließlich mit der Maus auszukommen. Daher sollte ein Steuerknüppel schon im heimischen Hangar stehen, der zumindest einen Schubregler hat. Noch besser wäre es, wenn er noch einen drehbaren Habel hätte, mit dem sich der Torso wenden ließe.

Alles, was Sie tun, erzeugt Hitze, weswegen Sie gerade in der Wüste schon auf Ihren Energiehaushalt achten müssen. In der Arktis, auf dem Mond und im Wasser wird die Wärme gut abgeleitet, ansonsten sollten Sie beim Einbau der Kanonen darauf achten, dass sie nicht zu viel Hitze abgeben.



Angriff im Tiefflug: Das Hüpfen bringt spielerisch eher wenig.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Mit bombastischer Grafik und epischen Missionen setzt sich die neue Mech-Warrior-Interaktion an die Spitze der SF-Simulations. Crimson Skies passt zwar nicht direkt in ein SF-Szenario, spielt sich aber gar nicht so anders. Tachyon macht vor allem durch seine Story von sich reden, hat jedoch eine eher dennen Grafik. Der Vorgänger Mechwarrior 3 macht immer noch Spaß, während das eher mäßige Starline keine nennenden Mech-Simulationen gibt.

Mech Warrior 4	88
Crimson Skies	86
Tachyon – The Fringe	85
Mech Warrior 3	82
Starline	73

Lanzenkameraden

Ab dem zweiten Operationsgebiet geben Sie an Ihre Kameraden Befehle wie »Greife mein Ziel an!« Richtig Spaß macht Vengeance übrigens im Mehrspieler-Modus. Allein vier verschiedene Deathmatch-Möglichkeiten variieren hier, wobei einmal nur abgeschossene Gegner zählen, zum Zweiten auch die Beschädigungen, die Sie anderen zufügen. Beides gibt es als Team-Variante, auch Capture the Flag steht auf dem Dienstplan, ebenso King of the Hill, ebenfalls jeweils allein oder im Team. Hinter »Stahl the beacon« verbirgt sich eine CTF-Version, in der Sie sich die Flagge schnappen und möglichst lange behalten müssen; danach erhalten Sie auch Punkte. In den Einzelspiel-Versionen liefert die Künstliche Intelligenz Bots, gegen die Sie antreten. Wollen Sie Team-Spiele absolvieren, müssen Sie jedoch auf ein paar Freunde im Netzwerk oder Internet warten.

Schon eingebaut ist ein Browser, der wie bei »Quake 3« bei bestehender Verbindung im World Wide Web nach laufenden Partien sucht.

De-Briefing

Die Grafik sieht richtig bombastisch aus. Alle Strahlwaffen erzeugen leuchtende Bahnen, vom Gegner stoben Funken auf und fette, blige Rauchschwaden kündigen von traurigen Einzelschicksalen. Die Animationen gelingen den Grafikern besser denn je, große Gebäude machen Straßenzüge aus und lassen sich teils sogar zerstören. Die packende Atmosphäre wird vor allem dann deutlich, wenn ein Haufen Mechs sich gegenseitig bekämpft, Funksprüche durch den Äther schwirren und Nicht-Kombattanten wie Fußgänger und Rahe um ihr Leben rennen.

Wer es an Mech-Gefechten liebt, diese metallenen Giganten selbst zu steuern, kommt nicht an Vengeance vorbei. Der Titel ist eine Offenbarung für alle Mech-Piloten. (mash)



MARTIN SCHNELLE

Endlich ist es so weit! Nachdem mich die MW4-Testversion, die aus dem Netz herunterladbar war, schon etwas abgescrückt hat, bin ich wieder glücklich. Superspannende Einsätze, eine blenden-Optik, schicke Lichteffekte – was will man mehr? Na ja, innerhalb von drei Tagen hatte ich das Spiel beendet, aber auf dem Level »Easy«.

Ein paar Missionen könnten es schon mehr sein, doch wen stört das wirklich? Immer noch können Sie die Instant-Action-Einsätze spielen oder Sie suchen sich ein paar Freunde im Internet! In jedem Fall genießen Sie das tolle Gefühl, eine fette, riesige Maschine zu steuern. Wenn sich die Mechs jetzt auch ausschließlich mit der Maus kontrollieren ließen ... hatte ich nicht die schönen Force-Feedback-Effekte mitbekommen. Ganz klar: Ein hervorragendes Spiel!

»Ein hervorragendes Spiel!«

WERTUNG MECH WARRIOR 4

- ▲ PRO
 - PACKENDE ATMOSPÄRE
 - BRILLIANTE OPTIK
 - TOLLER COCKPIT-ERFÜHR
- ▼ CONTRA
 - FAST ZU NAUTZ
 - KEINE RICHTIGE MAUSSTEUERUNG

GRAFIK:	90
SOUND:	90
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	90

PCPLAYER
SPIELSPASS

88

Seien Sie dabei ...

... beim bislang größten internationalen Zeitschriften-Launch!

Das Future Network hat die weltweite Lizenz zur Herausgabe des offiziellen Magazins zur Xbox, der neuen Microsoft-Konsole erhalten.

Dafür suchen wir jetzt ein starkes Team:

**Publisher, Chefredakteur,
Redakteure, Cvd, Layouter, Mediaberater**



TM

Bewerben Sie sich jetzt:

Future Verlag GmbH
Personalabteilung
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München

Tel.: 089/450-684-0
E-Mail: christine.beuler@future-verlag.de



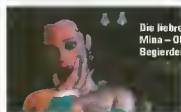
XBOX

Das Future Network zählt mit derzeit mehr als 130 Zeitschriften, zahlreichen Internet-Portalen und Lizenzen für 42 Zeitschriften in 30 Ländern zu den schnellstwachsenden Medienunternehmen weltweit. In Deutschland hat sich der Future Verlag als Teil des Future Networks zu einem der wichtigsten Verlage für Computer- und Spielemagazine entwickelt und sich auf die Erschließung neuer Marktsegmente spezialisiert.

Adventure für Fortgeschrittene

DRACULA 2

DIE LETZTE ZUFLUCHTSTÄTTE



Die hebräizende Mina – Objekt der Begierden.

ENTWICKLER: Index/Canal + Multimedia/France Telecom Multimedia VERTRIEB: Cryo Interactive TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.draculagame.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM

Fortsetzungen, Fortsetzungen, was täten wir wohl bloß ohne Fortsetzungen? Wahrscheinlich in kühlen Bergen baden und nach den Mädels haschen. Weil es aber genug Nachfolger von Vorgängern gibt, bleibt uns das erspart ...

Und deshalb geht es hier wieder darum, Jonathan Harker und seine Mina aus den Klauen des berüchtigten Blutfressers Dracula zu retten. Ob diese Klauen übrigens deshalb so heißen, weil er mit ihnen immer appetitliche Damen kauft, wissen wir nicht.

Tatsache ist aber, dass die Harkers schon wieder von den Kreaturen des Grafen beschlachtet werden. Da kann es nur eine Konsequenz geben: Der Blutsauger muss endgültig vernichtet werden! Zu diesem Zweck steuern Sie Jonathan über Friedhöfe und durch ein klassisches »Haunted House«, um danach erneut zum wohlbekannten Borgo-Pass zu rufen. Das alles erreicht diesmal sogar eine für Adventures durchaus akzeptable Länge.

Der Vorgänger erlangte nicht zuletzt deshalb ein gewisses Ansehen, weil er mit logischen Rätseln gesegnet war. Hier jedoch gibt es schon Galagenheiten, bei denen man eher aufs Durchprobieren angewiesen ist, um nach erfolgter Lösung zu sagen: »Ach so! So! Hm, na ja ...«. Positiv fällt aber auf, dass die Objekte nicht mehr so schamlos versteckt sind.

Die Grafik präsentiert sich in mäßig überzeugendem Rundum-3D mit vorgefertigten »Standpunkten«, gewinnt aber trotzdem, weil viele schöne Videoszenen in die Handlung eingestreut sind. Die Handhabung lehnt sich eng an den Vorgänger an, will sagen: Mit der Maus in die gewünschte Richtung



Der Friedhof von Highgate in normaler Spielgrafik: verlosun und etwas öde.

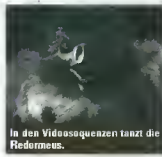
drehen und eventuelle Hot Spots anklicken – Rechtsklick wiederum führt ins Inventar, wo kombinationsfähige Objekte in einer geordneten Abteilung abgelegt werden.

Der Sound beschränkt sich in der Hauptsache auf Effekte und Hintergrundgeräusche, dies aber in

atmosphärischer Dichte. Dialoge und andere Sprech-Szenen sind technisch gut gelungen und klingen meist auch ganz okay. Verglichen mit dem jüngst erschienenen »The Final Curse« aus gleichem Hause ist »Dracula 2« jedenfalls eine klare Verbesserung. (jn)

FAKTEN

- Etwa 25 Stunden Spieldauer
- Handlungsorte in London und Transsylvanien
- 40 unterschiedliche Szenarien
- Circa 100 Objekte zum Aufheben



In den Videoszenen tanzt die Redemus.



JOE NETTELBECK

Dracula 2 ist ein Fall, bei dem ich mich nicht zwischen »Huh!« und »Hott!« entscheiden kann. Wenn Sie gerade nichts Besseres zu tun haben, dann gibt es sicher viele schlechtere Methoden, die Zeit totzuschlagen. Deshalb aber unbedingt Dracula 2 spielen zu wollen, wird wiederum übertrieben. Auf meiner persönlichen Prioritätenskala jedenfalls ist das Programm nicht allzu weit oben angesiedelt. Viel eher würde ich da zu »TechnoMage« greifen, auch wenn's kein reines Adventure ist.

»Ja ... Nun ja ... Warum nicht?«

WERTUNG DRACULA 2

PRO	70
• SCHÖNE ZWISCHEN-SEQUENZEN	70
CONTRA	60
• MANCHMAL LANG AN DEN HAAREN HERBEIGEZOGEN	60
• NICHT SCHLECHT, ABER THEIL LAU ALS WOW	70
GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	

PCPLAYER
SPIELSPASS

64

Strategiespiel für Einsteiger

STERNENFAHRER VON CATAN

ENTWICKLER: Virtual X-citement VERTEILER: Ravensburger Interactive TESTVERSION Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 4 (an einem PC, Netzwerk, Internet) INTERNET: www.sternenfahrer.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MB RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/350, 64 MB RAM, 3D-Karte

Die »Siedler von Catan« sind nicht zu stoppen. Nach der Erde machen Sie sich nun auf, friedlich den Weltraum zu kolonisieren.

Vor genau einem Jahr hat es »Catan: Die erste Insel« erfolgreich vorgebracht, nun wollen »Die Sternenfahrer von Catan« nachziehen. Wie beim Brettspielvorläufer besiedeln Sie fremde Regionen und treiben kräftig Handel. Nur steuern Sie diesmal keine Inseln, sondern fremde Planeten an.

Neues Spiel, neues Team, denn diesmal versucht sich Virtual X-citement an einer Umsetzung des beliebtesten Gesellschaftsspiels. Schon auf den ersten Blick fällt die völlig andere Aufmachung auf. Während das Geschehen beim ersten Computer-Catan ganz auf die Kartenansicht konzentriert war, finden Sie sich nun an Bord eines Raumschiffs wieder. Vier Offiziere repräsentieren grundlegende Funktionen wie den Bau neuer Raumschiffe und Einrichtungen oder den Handel mit anderen Völkern. Dominiert wird die Kommandobrücke von der Kartenansicht, die durch einen Mausclick vergrößert wird. Hier suchen Sie sich zunächst erste Kolonien aus und platzieren einen Raumhafen.

»Alles läuft in Echtzeit ab.«

Waren fehlen, so sind Mitspieler oder Außerirdische eventuell bereit, mit Ihnen einen Handel zu wagen. Unterwegs begegnen Sie fremdartigen Wesen wie den interplanetaren Händlern, dem grünen Volk, dem wissenden Volk und dem Volk der Diplomaten. Jeder gelungene Kontakt bringt Ihnen bestimmte Vorteile, so erhöht eine Freundschaft mit den Grünlingen die Produktion. Unangenehm sind Begegnungen mit Piraten, die Waren fordern und mit einem Angriff drohen. Ansonsten sind

Kämpfe eher die Ausnahme. Es kommt vielmehr darauf an, eine bestimmte Anzahl von Kolonien zu errichten, Orden oder Ansehenspunkte einzukassieren und Beziehungen zu knüpfen.

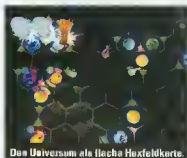
In die Kampagne wurde ein gelungenes Tutorial integriert, zudem sind die Ziele der einzelnen Missionen durchaus abwechslungsreich gestaltet. Beim so genannten Party-Spiel mit Freunden – am gleichen Rechner – gibt es jedoch deutliche Längen, da die menschlichen Konkurrenten die meiste Zeit mit geduldigem Zuzucken verbringen müssen. (tw)



THOMAS WERNER

Brettspielsimulationen am PC, das fasst den eingeleiteten Computerspieler im Allgemeinen kalt. Selbst Titel wie Catan sprechen trotz riesiger Fangemeinde praktisch keine Hardcore-Strategen an. Daran werden auch die Sternenfahrer nichts ändern, zu simpel ist der Spielverlauf, zu bescheiden die Präsentation. Genau dies wird aber Gelegenheitsspieler nicht stören, im Gegenteil: Dank des gelungenen Tutorials gelingt der Einstieg mühelos, die Kampagne ist überraschend unterhaltsam.

»Nichts für Hardcore-Strategen.«



Das Universum als flache Hexfeldkarte.

Planetary Freundschaft

Jeder Planet liefert zwei Rohstoffe, insgesamt gibt es fünf Ressourcen:

Erz, Treibstoff, Nahrung, Carbon und Handelswaren. Sie entsenden Kolonieschiffe, um die Planeten zu erkunden und bei Wohlgefallen für sich in Besitz zu nehmen. Da es keine rundenweisen Spielzüge gibt, sondern alles in Echtzeit abläuft, müssen Sie sich mitunter ein wenig gedulden bis ein Raumschiff sein Ziel erreicht. Je mehr Rohstoffe Sie besitzen, desto besser können Sie Antrieb, Frachtraum und Bordkanonen ausbauen. Sollten Ihnen bestimmte

WERTUNG STERNENFAHRER

PRO	GRAFIK:	
■ IDEAL FÜR EINSTEIGER	SOUND:	50
■ UNGEWÖHNLICHER SPIELABLAUF	EINSTIEG:	80
CONTRA	KOMPLEXITÄT:	70
■ BESCHRÄNKTE OPTIK	STEUERUNG:	70
■ BEGRENZTER WIEDER-SPIELWERT	MULTIPLAYER:	70

PCPLAYER
SPIELSPASS

60

BLEIFUSS OFFROAD

ENTWICKLER: Clevors VERTIEB: Virgin Interactive TESTVERSION: Beta vom September 2000 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTI-PLAYER: bis 4 (Netzwerk) INTERNET: www.clevors.com oder www.vld.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/200, 32 MByte RAM, 4 MByte 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/400, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte

Auf und nieder, immer wieder. Erst jetzt wissen wir, was dieser Spruch wirklich bedeutet.

Schon wieder kommt ein Geländerspiel aus Ungarn. Und schon wieder ist es interessant und innovativ. Da muss irgendwo ein Nest sein.

Denn neben Invictus (den Programmieren von »Insane«, siehe PC Player 13/2000) leben auch die »Bleifuss Offroad«-Macher von Clevors in den Weiten der Puszta. Mit den Vorgänger-Titeln hat man außer dem Namen allerdings nichts mehr gemein. Die alten Bleifuss-Spiele wurden noch von Milestone programmiert, einem Team, das heute die »Superbike«-Serie für EA Sports entwickelt. Das tut dem Spiel aber keinen Abbruch.

Bleifuss?

Dass ich nicht lache ...

Obwohl es vier Einzelspieler-Modi gibt, geht es doch immer nur um eins: So schnell wie möglich und so vorsichtig wie nötig mit einem Jeep zwischen roten Pfeilern hindurchfahren, die kreuz und quer in der Umgebung verstreut sind. Was so einfach klingt, ist äußerst schwierig. Denn die Landschaft ist zwar eckig – bis hin an die Grenze zur kubischen Malerei – verlangt Ihrem Wagen aber umso mehr ab. Zum Teil sind die Fährtnen auf den höchsten Bergspitzen der Umgebung verteilt und Sie müssen Steigungen bis an die 70 oder 80 Prozent bewältigen – und natürlich im Anschluss auch wieder hinunterfahren. Damit das funktioniert, hat

Ihr Wagen ein Gelände-Getriebe mit fünf normalen und fünf niedrigen Gängen. So ausgerüstet, steigt die Newtonmeter-Zahl um einiges und Sie kommen vorher unbezwingbare Anstiege locker hinauf. Außerdem besitzt Ihr Wagen noch Differenziale vorn und hinten, die Sie notfalls per Hand betätigen, später übernimmt das eine Automatik. Fahren Sie aber lieber langsam als rasant, mit einem Bleifuß liegen Sie schneller auf dem Dach, als die Landschaft eckig ist.

Um die Sache abwechslungsreich zu gestalten, gibt es Nacht-, Regen- und Nebelfahrten, behinderten Büsche und Bäume die Sicht. Außerdem halten sich verblödete Zuschauer im Gelände auf, die Sie keinesfalls touchieren dürfen, sonst

werden Sie sofort disqualifiziert. Die Pfeiler sollten Sie ebenfalls nicht streifen, weil es sonst Strafsekunden gibt. Wenn Sie doch einmal umkippen, ist das Rennen zwar noch nicht vorbei, aber jedes Aufrichten durch magische Kräfte und Druck auf die Returntaste kostet abwärts 50 Sekunden Zeitstrafe. Mit anderen Worten: Sie können dem Rennsieg ade sagen. (uh)



UDO HOFFMANN

Ja, das ist ein Geländerspiel. Was die Jungs von Clevors hier produziert haben, verlangt dem Sehnerv zwar einiges ab, bietet aber in Sachen Offroad-Ritt die bislang ultimative Erfahrung. Wer leicht seekrank wird, sollte das Spiel besser meiden. Zusätzlich zur neuen Erfahrung gibt es noch nette Motorgeräusche, gute Fahrzeuggrafik und ständig neue Belohnungen in Form von besseren Wagen oder Ausrüstung.

Leider wird es nach einiger Zeit langweilig. Die Herausforderungen in den diversen Gebirgen ähneln sich auf Dauer allzu sehr, wirklich wichtig ist nur die Meisterschaft. Aber bis es so weit ist, erlebt man atemberaubende Talfahrten und Fahrzeugschaukeln in Vollendung.

WERTUNG BLEIFUSS OFFROAD

- ▲ PRO
- TOLLE GELÄNDERRENNEN
- FEINE FAHRZEUGE
- ▼ CONTRA
- SCHLECHTE LANDSCHAFTSGRAFIK
- AUF DAUER WENIG ABWECHSLUNG

GRAFIK:	50
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

PCPLAYER
SPIELSPASS
73



Dem eckigen Horizont entgehen; aber sehen Sie die roten Pfeiler? Auf die kommt es an. (alte Bilder 640x480)

FAKTEN

- Sehr realistisches Geländerspiel
- Unterschiedliche Ausstattungsstufen
- 4 Spiel-Modi (Free drive, Meisterschaft, Trophäe, Pathfinder)
- Nettes Tutorial
- 5 Fahrerperspektiven (schöne Cockpit-Ansicht)
- 3D-Karte ist Pflicht

GELÄNDEKARTE



Wenn Sie siegen wollen, ist ein regelmäßiger Blick auf Ihre Geländekarte unabdingbar. Vor allem die Höhenlinien sind wichtig.



Es hat auch kein Rennspiel gegeben, welches unebenes Gelände besser simuliert.

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

JETFIGHTER 4

ENTWICKLER: Mission Studios VERTRIEB: Take 2 Interactive TESTVERSION: Importversion 1.0 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
MULTIPLAYER: bis 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.jetfighter4.com HARDWARE: MINIMUM: Pentium III/333, 48 MByte RAM, 4 MByte Grafikspeicher HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte

**PATCH
AUF CD B**



Über den Straße von San Francisco: Der Raptor lauert eine Sidewinder-Rakete ab. (Direkt30, 1280x960)

Deutlich weniger aufwändig als der Vorgänger »Jetfighter Fullburn« landet der insge-

samt fünfte Teil dieses Flieger-Epos in den Geschäften.

Könnte man vorher noch mit vielen, vielen Einsätzen und schlecht in Szene gesetzten Amateur-Videos rechnen, starten Sie hier in lediglich 31 Missionen auf Seiten der Amerikaner. Nord-Korea, China und die Sowjetunion vereinen sich zur »Sino-Sowjetischen Koalition« und fahren als erstes mit einer großen Flotte über den Pazifik. Anders als die

Japaner vor 60 Jahren halten sie sich gar nicht bei Pearl Harbor auf, sondern greifen direkt den Großraum San Francisco an.

Also steigen Sie in Ihre F-14, F/A-18 oder die (nicht geplante) Flugzeugträger-Version der F-22, wählen eins von drei Bewaffnungspaketen und fliegen los. Die Missionen sind linear angeordnet, lassen sich aber auch einzeln anwählen. Mit einem rudimentären Editor basteln Sie eigene Einsätze, bei denen sich aber nur Auftragsart, Ort, Anzahl der feindlichen Maschinen und andere Kleinig-

keiten festlegen lassen. In voller Installation von 1,5 Gabyte werden Foto-Texturen des Terrains benutzt, deren Niveau vielleicht das von zivilen Flugsimulatoren erreicht. Alles in allem eine nur durchschnittliche Simulation – aber unter Binden ist bekanntlich der Einäugige König. (mesh)

WERTUNG

JETFIGHTER 4

PGPLAYER

SPIELSPASS

58



MARTIN SCHNELLE

Bei der Jetfighter Reihe ist leider kaum eine Weiterentwicklung zu beobachten. Die Betonung liegt ganz klar auf Action, die Flugzeuge unterscheiden sich hauptsächlich durch ihr Aussehen. Auch die krude Story reizt kaum zum Weiterspielen. Zumindest haben Sie (wie auch im Vorgänger) Bodenturbulenzen und Erschütterungen durch Explosionen oder den Nachbrenner – die aber zumindest am Testrechner keinerlei Force-Feedback-Effekte erzeugten. Da der Nachschub im Simulationsbereich

»Nur echte Fans kommen auf Ihre Kosten.«

je eher dürftig ist, könnten Fans doch in Versuchung geraten. Aber nur wer die Vorgänger wirklich mochte, wird hier auf seine Kosten kommen.

WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT

Tel. 02 02 - 370 24 54

Software
Hardware
Multimedia

compare

Aue 50, 42103 Wuppertal

Mo-Fr. 10.30-20.00 Uhr
Samstags 10.00-16.00

Tel. 02 02 - 370 24 54

www.compare.de

Kostenlos Preisliste anfordern!

Ständige Lagerbestandsaktualisierung im Internet

Bei Bestellung bis 15 h ☺ Versand am selben Tag

Online Informationen zu fast jedem Spiel

1500 Produkte ab Lager lieferbar

UNSERE TOP 3 IM DEZEMBER

Colin McRae Rally 2.0 DV 75,00

Half-Life: Gunman Chronicles DV 65,00

No One Lives Forever DV 69,00

Und weitere »Highlights« im Dezember

Alice

B-17 Flying Fortress II

Battle Isle 4 - Der Andoisa Konflikt

Delta Force 3 - Land Warrior

Der Patrizier 2

Half-Life: Generation v2

Hitman - Codename 47 - uncut -

Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Resident Evil 3

Simon the Sorcerer 3D

Starship Troopers - uncut -

Tomb Raider - Die Chronik

Planescape Torment - Memorial Box

Totally Unreal Special Edition

DV 79,00

DV 75,00

DV 84,00

DV 79,00

DV 75,00

DV 45,00

EV 89,00

DV 59,00

DV 75,00

DV 69,00

EV 65,00

DV 85,00

Eine kleine Auswahl unserer Angebote

Planescape Torment - Memorial Box

Totally Unreal Special Edition

DV 32,00

DV 42,00

Händlervorfragen erwünscht:

☐ = sofern ab Lager lieferbar ☐ = bei Druckschuß noch nicht ab Lager

☐ = und Zahlungsbedingungen

Kein Mindestbestellwert Ab 100 DM Sendewert in einer Lieferung

VERSANDKOSTENFREI Versand erfolgt per Nachnahme/Vorkasse

11,90 DM (Vorkasse 6,90 DM für Euro-Scheck). Alle Preise verstehen sich inkl.

10% MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Liefergarantie verstehen



75,-

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

COUNTER-STRIKE



ADD-ON
AUF CD A

ENTWICKLER: CS Team VERTRIEB: Havas Interactive TESTVERSION: Version 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 20 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.counter-strike.net HARDWARE, MINIMUM: Pentium/200, 32 MB RAM, Netzwerkkarte oder Modem HARDWARE, STANDARD: Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte, Netzwerkkarte oder ISDN-Modem HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32 MByte-3D-Karte, Netzwerkkarte oder DSL-Modem



Action satt: Der taktische Anspruch von Counter-Strike schafft zwar Alternativen zu wildem Geballer, trotzdem sind frontale Sturmangriffe nicht zu unterschätzen.

FAKTEN

- Nur für Mehrspieler
- 21 Level
- 3 Spielvarianten
- 25 verschiedene Waffen

Es gibt Titel, die auf Hunderten von Seiten in Previews breitgetreten werden, bevor sie überhaupt jemand auch nur ein einziges Mal gespielt hat.

Mit »Counter-Strike« liegt uns nun ein Spiel vor, das den umgekehrten Weg gegangen ist: Ehe Sie auch nur einen einzigen Testbericht darüber zu lesen bekamen, hatte es die halbe Welt schon gespielt!

Man lebt nur einmal

Am genial einfachen Spielprinzip von Counter-Strike 1.0 wurde seit der Urfassung von vor einem Jahr kaum etwas geändert. In einer halbwegs realistischen Umgebung stehen sich – ähnlich dem klassischen »Capture the Flag« – zwei Teams gegenüber, eine Gruppe skrupelloser Terroristen auf der einen Seite, ein paramilitärisches Spezialeinsatzkommando auf der anderen. Je nach Variante hat das eine Team innerhalb eines Zeitlimits eine Aufgabe zu erledigen, deren Erfüllung die Gegenseite verhindern muss. Im Standard-Modus gilt es, eine Gruppe von Geiseln aus der Gewalt der Terroristen zu befreien, »Assassination« verlangt von den Terroristen,

einen von ihren Gegnern beschützten VIP zu eliminieren, und in den »Destruction«-Leveln versuchen die bösen Buben, einen Bombenanschlag durchzuführen. Der Tod aller Mitglieder eines Teams führt dabei automatisch zum Sieg der Konkurrenten. Die Geschichte hat einen

Counter-Strike, eine frei erhältliche Mehrspieler-Modifikation zu Half-Life, sorgt in der 3D-Action-Szene seit einem Jahr für Furore. Jetzt endlich liegt uns Version 1.0 zum Test vor.

Haken: Wie in der Realität besitzen Sie nur ein einziges Leben pro Runde. Zudem will brauchbare Ausrüstung für den kommenden Einsatz zuvor mit dem Lohn von vorangegangenen Erfolgen bezahlt werden.

Altersgebrechen

Das Alter der mittlerweile zweieinhalbjährigen »Quake 2«-Engine, die Half-Life und damit auch Counter-Strike zu Grunde liegt, ist leider kaum mehr zu übersehen. Zwar mögen die detaillierten Spielermodelle und die phantastischen Texturen viel retten, doch die Level selbst wirken immer



Brrr! Terroristen schrecken auch vor Aktionen in winterlichen Gefilden nicht zurück.

»Das derzeit interessanteste Mehrspieler-Erlebnis.«

etwas zu eckig, die Effekte schlicht zu bieder. Dafür ist das Level-Design außerordentlich gut gelungen. Kein Wunder: Egal, ob arabisches Dorf, Armeestützpunkt oder Bürokomplex, alle Spielumgebungen wurden entsprechend den monatelangen Erfahrungen von Tausenden von Spielern optimiert.

Wenig überzeugen kann auch das angestaubte Spielinterface, das von Half-Life eins zu eins übernommen wurde. Gerade das Suchen nach einem bestimmten Server im Internet, bei Ermangelung eines lokalen Netzwerkes unabdingbar, gestaltet sich ohne zusätzliche Hilfsprogramme als höchst mühselig.



Hinterhältig: Als Scharfschütze unterstützen Sie Ihr Team mit ruhiger Hand und guter Übersicht aus der Ferne

JOCHEN RIST

Eigentlich bin ich ja eher der typische Quaker. Das bekam ich in Counter-Strike auch gleich zu spüren (Hallo Luc!), denn es spielt sich gänzlich anders als die restlichen Vertreter der Ego-Shooter-Riege. Wer im Alleingang die Räume stürmt, kumpelt schnell mit beladener Weste wieder hinaus oder knutscht die Boden-Textur. Taktik und viel Camperei ist angesagt. Doch das bleibt nicht das einzige

»Taktik ist angesagt.«

Motto: Hinzu kommt noch eine gehörige Portion Übung und Erfahrung. Erst in einer gut aufeinander abgestimmten Gruppe steigt der Spaß-Faktor in höchste Regionen. Wer mit Counter-Strike das maximale Vergnügen sucht, der sollte seinen Shooter-Regler im Kopf auf Teamarbeit justieren und genügend Freunde bereithalten.



Unter: Nach Ihrem Bildschirmfoto beobachten Sie als Gist, wie dieser Mitkämpfer eine Bombe entschärft.

KLEINE WAFFENKUNDE

Die Entwickler von Counter-Strike wollten eine möglichst realistische Simulation eines terroristischen Zwischenfalls in der heutigen Zeit erreichen. Entsprechend begegnen Ihnen im Spiel ausschließlich real existierende Waffentypen anstelle von Plasma- und Lasergewehren. Trotzdem fehlt es dem Kriegsgeschäft von Counter-Strike keineswegs an Abwechslung, wie die folgende Auswahl belegen dürfte.

SEAL KNIFE 2000

Die letzte Alternative für unvorsichtige Munitionsverschwender.



M3 SUPER 90 ENTRY

Die klassische Schrotflinte: im Nahkampf tödlich, aber wehe, wenn der erste Schuss nicht sitzt.



ARCTIC WARFARE MAGNUM

Die ultimative Sniper-Waffe: durchdringt jede Rüstung zum Preis einer entsetzlich niedrigen Schussrate.



USP .45ACP TACTICAL

Pistolen sind die Standardwaffen in Counter-Strike und nur für kleine Geldbeutel zu empfehlen.



MP5-NAVY

Günstige Allzweckwaffe für jede Distanz und mit ordentlicher Feuerrate.



M249 PARA LIGHT MACHINE GUN

Dieser wahre Menschenmäher wird Sie ein zuvor sauer erspartes Vermögen kosten.



96G ELITE BERETTAS

Der stilbewusste Terrorist von heute bevorzugt als Zweitbewaffnung eine Pistole für jede Hand.



AVTOMAT KALASHNIKOV MODELL 47

Der gute, alte Freund aller Terroristen, sehr effektiv im Nahkampf.



GRANATEN

Neben der herkömmlichen Explosiv-Variante stehen Ihnen auch die praktischen Blind- und Rauchverstoßen zur Verfügung.





Counter-Strike

DIE COUNTER-STRIKE-STORY

Die Entstehung von Counter-Strike ist eine Erfolgsgeschichte sondergleichen. Vor etwas mehr als einem Jahr veröffentlichten Gooseman und Cliffe, zwei Hobbyentwickler aus der Mod-Szene, das taktische Actionspiel als Modifikation zu Half-Life. Darin enthalten waren gerade einmal vier Karten, ein paar Waffen sowie ein Spielprinzip, das es tausendfach hinter den Ohren hatte. In kürzester Zeit entstand innerhalb der Half-Life-Community eine verschworene Gemeinschaft, welche Counter-Strike zu ihrem Heiligen Gral erhob und das kleine Team freiwillig nach Kräften unterstützte. Schon beim Erscheinen der Beta-Version 5.0 war die Fangemeinde Ende 1999 zu vielen Tausenden Spielern angewachsen und Counter-Strike wurde im Internet älter gespielt als »Unreal Tournament«. Seine Schöpfer gaben sich mit dem Erfolg aber noch längst nicht zufrieden, sondern werkten solange an ihrem Baby, bis es ihrer ursprünglichen Vision entsprach. Mittlerweile zählt Counter-Strike zu jedem beliebigen Zeitpunkt mehr Online-Spieler als all seine Konkurrenten im Action-Genre zusammen – und das alles ohne einen Planungs Werbeetat!



Der natürliche Feind aller Heckenschützen: Rauchgranaten verhindern einen gezielten Schuss auf die entstürmenden Gegner.

→ Multiplayer only

Unter dem Strich ist unsere Empfehlung jedoch eindeutig: Falls Sie Half-Life schon besitzen, dürfen Sie sich Counter-Strike keinesfalls entgehen lassen. Da Sie die hier getestete Version auf der diesmonatigen CD-A vorfinden, taugen nicht mal die langen Download-Zeiten als Gegenargument. Einzige Ausnahme: Sie besitzen keinen Internetzugang und auch keine Möglichkeit, Ihren Rechner mit denjenigen anderer Spieler zu vernetzen. Zwar existieren mittlerweile mehrere Bots für Counter-Strike, doch sind diese als Ersatz für menschliche Mitspieler wirklich nur bedingt tauglich.

Sollten Sie hingegen noch keine Vollversion von Half-Life Ihr Eigen nennen können, so ist es höchste Zeit, dass Sie dieses grobe Veräumnis nachholen. Dann passend für den Geburtstag präsentiert uns Sierra »Half-Life Generation«, wel-

ches die deutsche »Game of the Year«-Version von Half-Life samt Add-on »Opposing Force« als Bunde zusammenfasst. Darin enthalten wird auch eine deutsche Version von Counter-Strike sein, in der schon mal mit hübschen Robotern anstelle menschlicher Kontrahenten

gerechnet werden darf. Das Einzelspieler-Highlight unter den 3D-Shootern und das derzeit sicherlich interessanteste Mehrspieler-Erlebnis im Action-Bereich, alles zusammen in einer Schachtel – mal ehrlich, was konnten Sie sich zu Weihnachten schon Schöneres wünschen? (luc)

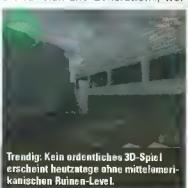


LUC MARTIN

Unglaublich, was Gooseman, Cliffe und ihre Handvoll Helfer da in ihrer Freizeit gebastelt haben! Counter-Strike spielte sich schon vor Jahresfrist genial und ist seither mit jedem neuen Update gereift. Die Spielbalance ist nahezu perfekt, jede denkbare Taktik lässt sich mit einer passenden Antwort neutralisieren, so dass jede Runde aufs Neue spannend bleibt. Hier kommen nicht nur flinke Quaske zum Zuge, sondern auch gewiefte Taktiker und geduldige Scharfschützen. Die Gefechte

sind zu jeder Zeit kurzweilig, selbst wenn man sich nach dem Ableben nur noch als Zuschauer beteiligen kann. Verbesserungen wie ein komfortableres Interface oder eine modernere Grafik wären zwar durchaus vorstellbar, sind aber eher kosmetischer Natur und angesichts des anhaltenden Arbeitseifers des Entwicklerteams nur eine Frage der Zeit – die Version 1.1 ist bereits angekündigt.

»Die Spielbalance ist nahezu perfekt.«



Trendig: Kein ordentliches 3D-Spiel erscheint heutzutage ohne mittelamerikanischen Ruinen-Level.

WERTUNG COUNTER-STRIKE

<ul style="list-style-type: none"> PRO • GENIALES GAMEPLAY • TACTIK STATT HEKTIK • ALS ADD-ON GRATIS 	<ul style="list-style-type: none"> GRAFIK: 70 SOUND: 70 EINSTIEG: 50 KOMPLEXITÄT: 70 STEUERUNG: 80 MULTIPLAYER: 80
<ul style="list-style-type: none"> CONTRA • ANGSTAUNTE TECHNIK • UNGENÜGENDES SERVERMANAGEMENT 	

PCPLAYER
SPIELPASS

88

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

EMERGENCY POLICE

ENTWICKLER: Sixteen Tons Entertainment VERTRIEB: Koch Media
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTI-
PLAYER: - INTERNET: www.vorlag.kochmedia.com HARDWARE:
MINIMUM: Pentium 233, 32 MByte RAM OPTIMUM:
Pentium II/350, 64 MByte RAM

Überfall auf einen Supermarkt. Jetzt müssen Sie schnell die richtigen Einsatzkräfte loschicken.



Aufmerksame RTL-Zuschauer kennen die wahren Helden des Alltags: Notärzte, Feuerwehrleute und Polizisten. Und die dürfen jetzt unter Ihrer Regie Kopf und Kraken riskieren.

Die Großstadt ist ein Ort voller Verzweiflung und Verbrechen. Unentwegt treffen in Ihrem Hauptquartier Notrufe ein. Mal steht ein Suizid-Gefährdeter auf dem Dach eines Hochhauses, einer anderen mal wird ein Supermarkt überfallen. Bei jeder Mission müssen Sie mit einem begrenzten Budget ein passendes Einsatzkommando zusammenstellen. Notärzte und Sanitäter sind natürlich unentbehrlich, falls Verletzte zu beklagen sind, Polizisten eignen sich zur Verfolgung von Verbrechern und zum Entfernen von Gaffern am Ort des Geschehens. Sobald Ihre Truppe am Tatort eintrifft, müssen Sie schnell handeln, denn die Verbrecher haben

sehr nervösen Zeigefinger. Beherrschen Sie erst einmal die Kunst, die richtigen Jungs und Mädels für einen Einsatz herauszupicken, meistern Sie die Missionen mit Leichtigkeit. Falls Ihnen das alles bekannt vorkommt: Die Entwickler brachten über Topware »Emergency« heraus, das über die gleiche Spiel-Engine verfügte (dk)



In den Einsatzgebieten sollten Sie eine geeignete Rettungsmannschaft zusammenstellen.

WERTUNG SPIELSPASS
EMERGENCY POLICE
PCPLAYER **59**



DAMIAN KNAUS

Hilft da noch ein Sonder-Einsatzkommando? Wohl kaum, denn die eigentlich ganz originelle Spielidee wird durch veraltete Grafik und eine unmögliche Steuerung zunichte gemacht. Wenn Sie Ihre an Strichmännchen erinnernde Rettungshelfer bewachen möchten, erwischen Sie beim Markieren fast immer auch das jeweilige Fahrzeug, mit dem die Helden des Alltags zum Tatort gelangten. Der Wagen guckt denn den Feuerwehrmännern und Ärzten ständig hinterher – und das ist auf Dauer ziemlich nervig.

»Unmögliche Steuerung.«

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

THE GRINCH

ENTWICKLER: Universal Interactive Studios VERTRIEB: Konami
TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTI-
PLAYER: - INTERNET: www.konami.de HARDWARE, MINIMUM:
Minimum: Pentium II/266, 32 MByte RAM, 2 MByte OpenGL-Grafik-
karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/450, 64 MByte RAM, 16
MByte OpenGL-Grafikkarte



Mit der Faule-Eier-Kanone macht dem Grinch so schnell keiner was vor. (OpenGL, 800x600)

Der Grinch, der ist ein übler Wicht, er gönnt Euch das Weihnachten nicht!

Mit Reimen dieses Kalibers, wird Ihnen die Hintergrund-story des Grinch erzählt. Dieser grüne Typ hasst Weihnachten, und außerdem sind ihm gerade die Pläne für seine diabolischen Maschinen abhandeln gekommen. Deswe-

gan geht er nach Whoastad (sowie zugehörigem Wald und See), um dort Geschenke zu zerstören oder die Weihnachtspost durcheinander zu bringen.

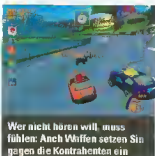
Sie unterstützen ihn dabei, denn Kinder, die ihn drücken wollen, und aifrige Polizisten ziehen ihm Lebensenergie ab. Gut, dass er hupfen wie klettern kann und dazu seine Maschinen benutzt wie den Tentakel-Kletterer oder den Faule-Eier-Werfer. Leider machen diese Grafik und hakelige Steuerung das Vergnügen fast zunichte. (mash)

WERTUNG SPIELSPASS
THE GRINCH
PCPLAYER **51**

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

WOODY WOODPECKER RACING

ENTWICKLER: Universal Studios Interactive VERTRIEB: Konami
TESTVERSION: Beta vom November 2000 SPRACHE: Deutsch MULTI-
PLAYER: - INTERNET: www.konami.de HARDWARE, MINIMUM:
Pentium II/233, 32 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte HARDWARE,
OPTIMUM: Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte



Wer nicht hören will, muss fühlen: Auch Whiffen setzen Sie gegen die Kontrahenten ein.

Der kanadische Buntspecht Woody Woodpecker und seine Freunde veranstalten lustige Rennen. Kenn das gut gehen?

Die Antwort ist nein, denn bei dieser loblosen Konsolen-Konvertierung fällt gleich im Einstiegsmenü die Aufforde-

rung »Press Start« auf. Neben einem Einzelspiel und einem Meisterschafts- haben Sie auch den Such-Modus, bei dem Sie mit guter Fahrleistung weitere Strecken freischalten. Neben unterschiedlichen Autos finden Sie auch Waffen und Power-ups auf der Fahrbahn, mit denen Sie etwa besser beschleunigen. Das alles gerät dank der schlecht kontrollierten Gaffertechnik zur Fiesleistung für Geübte, grafisch reißt die Rennerei auch wenig. (mash)

WERTUNG SPIELSPASS
WOODY WOODPECKER RACING
PCPLAYER **27**

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

HALCYON SUN

ENTWICKLER: Kuju Entertainment VERTRIEB: Freeloader.com TESTVERSION: Internet-Episoden 1 & 2 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
MULTIPLAYER: - INTERNET: www.freeloader.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium/233, 64 MByte RAM, Direct3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte Grafikkarte

Ein netter Weltraum-Shooter und ganz umsonst? Gibt's nicht? Gibt's doch! Die ersten zwei Episoden dieses Spiels finden Sie exklusiv bei uns auf der CD A.



KAPITEL 1&2
AUF CD A

FAKTEN

- Kostenlos
- 2 Episoden auf CD A
- 6 Missionen pro Folge
- 10 Episoden von www.freeloader.com in Vorbereitung
- 2 Sorten Raketen

Die Nolldehner sind ein mieses Volk und wollen den Guten ans Leder. Das lassen die sich natürlich nicht gefallen.

Auf Seiten der Carolaner kämpfen Sie in der Rolle des Dru Avery gegen die Bösewichter. Unterstützung kommt von den Eridani, die eine Art Russen im Weltraum darstellen und sehr undurchsichtige Ziele haben. Um es gleich zu verraten: Nichts ist so, wie es scheint – sehr zum Verdross von Dru, der ein Verhältnis mit der eridanischen Offizierin Rae Sheard hat.

Im Weltall hört dich keiner schreien

Leise geht es da jedoch nicht zu, denn von Ihrem Kreuzer CSS Halcyon Sun, dem Namenspatron dieses Spiels, starten Sie zu vielfältigen Missionen. In Ihrem Pantera-Kampfflieger zerstören Sie Orbitalstationen, beschützen Bomber und hindern gegnerische Dickschiffe daran, mit einem Riesen-Energiestrahl Ihrer Flotte den Garau zu machen. Hier ist zwar vielleicht nicht so viel los wie in »FreeSpace 2«, aber nicht viel weniger.

Ganze Schiffsverbände kämpfen hier gegeneinander, während Sie sich mit deren Begleitschutz anlegen oder ein interstellares Minenfeld räumen.



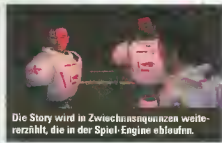
Die gegnerischen Schiffe sehen dem Jüger BAC Lightning 2 sehr ähnlich.

»Nicht viel weniger los als in FreeSpace 2.«



Feuert! Diese feindliche Dickschiff darf nicht seine Tachyon-Kanone einsetzen! (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Die Grafik verdient ein Extraploß. Ohne jahrelang Künstler und Rechnerfirmen zu beschäftigen, gelangen hier den Entwicklern farbige Nebel und Lichteffekte, nett anzusehende Pötte und zünftige Explosionen. Auch die Zwischensequenzen in der Spielgrafik haben etwas für sich und sollen insgesamt in allen zwölf Episoden rund drei Stunden dauern. (mash)



Die Story wird in Zwischensequenzen weiterzählt, die in der Spiel-Engine ablaufen.



MARTIN SCHNELLE

So ein nettes Spiel – und ganz umsonst! Freeloader veröffentlicht alle zwei Wochen eine neue Episode mit fünf Einsätzen, und die ersten beiden finden Sie sogar auf unserer Cover-CD. Das Missions-Design konnte ausgefeilter sein, denn manche Aufträge stellen sich als harte Nüsse heraus, während andere in zwei Minuten erledigt sind. Doch die flotten Einsätze und die erstaunlich gut aussehende Grafik lassen dies nicht allzu deutlich zu Tage treten. Die Bewertung kann sich natürlich nur auf die ersten beiden Episoden beziehen. Ich kann nur dazu raten, einen Blick darauf zu werfen!

»Erstaunlich gut aussehende Grafik.«

WERTUNG HALCYON SUN

- ▲ PRO
 - MODISCHE GRAFIK
 - FLOTTES SPIEL
 - MODERATE HARDWAREANFORDERUNGEN
- ▼ CONTRA
 - MISSINGS-DESIGN

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PCPLAYER
SPIELSPASS

76

WER IST DIE SCHÖNSTE ?

**VIDEO
GAMES**

Alle wichtigen Infos rund um die
Konsolenwelt – von Spielern für Spieler:
Aktuelle News aus der Branche,
Previews, Tipps & Tricks, Importe aus
Japan und den USA und natürlich
knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- Immer als Erster Informiert
- Jede Ausgabe frei Haus
- Im Abo 14 % Preisvorteil
gegenüber dem
Kioskpreis

HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft
der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, aus-
schneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt und du den
Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat
genießen willst, brauchst du nichts weiter zu
tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden
Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 M nchen
oder unter:

Tele: 089/20959138 bestellen.

Fax: 089/200281-22

E-Mail: future@csj.de



*Mir ist bekannt, dass ich diesen Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne
Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Lokatsstraße 9, 80469 München per
Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen
Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugesangs der Bestellung. Zur Wahrung der
Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Ja, Ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach
Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden
Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60
anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20; Schüler /Studentenpreis DM 60,00).
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben
erhalte ich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag
weiterzugeben

Datum, 1. Unterschrift _____

*Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service
CSJ, Lokatsstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten
angabenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugesangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die
rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift _____

Geschicklichkeits-Denkspiel für Fortgeschrittene

KEEP THE BALANCE

ENTWICKLER: Item Multimedia VERTRIEB: JoWood/Infogrames TEST-VERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch (Anleitung mehrsprachig) MULTIPLAYER: bis 2 (an einem PC) INTERNET: www.keepthebalance.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium/133, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/300, 32 MByte RAM



Uff, Gemide rechtzeitig haben Sie das Gewicht auf der rechten Seite erhöht! Der Affe oben auf dem Balken ist schon gefährlich weit links ...

Dieses Spiel hat zwar auch eine Hintergründigkeit, aber in Anbetracht ihrer Seltsamkeit und des begrenzten Platzes lassen wir die mal außen vor.

Viel wichtiger ist stattdessen, dass Sie sich nun eine überdimensionale Waage mit zwei Schalen vorstellen ...

Unten kommen auf zwei Förderbändern jede Menge Tiere, Menschen und Sensationen angefahren, die thematisch alle zum Oberbegriff Zirkus passen. Mit einem Katapult schießt man sie auf die Waage hinauf, wobei die Schalen sich je nach Gewicht neigen oder heben. Ihre Aufgabe ist es nun, die bei-

den Seiten exakt ins Gleichgewicht zu bringen – wobei Sie sich darauf verlassen dürfen, dass die Teila, die Sie dazu bräuchten, immer gerade nicht geliefert werden. Da hilft dann nur ein schnelles Hin- und Herjonglieren. Und wenn ein oben auf dem Waagbalken balancierender Affe herunterfällt, haben Sie das Spiel verloren. Nun, ich wusste schon immer, dass es nicht aufs Gewicht, sondern aufs Gleichgewicht ankommt!

Wäre ja alles nicht so schlimm, wenn die Objekte nicht oft ein ungutes Eigenleben entwickeln würden: Ein unberechenbarer Joker treibt sein Unwesen, Häschen hüpfen von selbst auf die Waage, Putz-

männer fegen ihre Nachbarn aus der Schale, Krokodile fressen alles, was ihnen zu nahe kommt, und Kanonen räumen unter Umständen gleich die ganze Schussel ab – der SuperGAU! Also! Andererseits können viele dieser Effekte mit etwas Geschick auch gezielt eingesetzt werden, und so entwickeln die sieben Level (mit je zehn aufeinanderfolgenden Schwierigkeitsgraden) erstaunlich viel Reiz und Motivation. (ja)



JOE NETTELBECK

Seit Tetris gehört es zur Branchentradition, dass witzige und originelle Hektik-Tüftler meist aus Russland kommen – so auch diesmal wieder. Keep the Balance ist kein Titel, den man tagelang hintereinander spielt, aber er ist ein idealer Pausenfüller. Auch am Feierabend oder kurz zur Entspannung zwischendurch taugt er bestens. Was übrigens fast noch mehr

»Wa(a)gen Sie es!« für den gemeinen und chaotischen Zweispießer Modus gilt. Okay, in fünf Jahren wird man das Teil nicht mehr kennen, aber bitteschön: In fünf Jahren kennt man vieles nicht mehr ...

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

MOTOCROSS MANIA

ENTWICKLER: Deibus Studios VERTRIEB: Take 2 Interactive TEST-VERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 8 (Netzwerk/Internet) INTERNET: www.deibus.com, www.take2.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4 MByte 3D-Karte HARDWARE, STANDARD: Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte



In Bewegung wirkt die Grafik besser, als es dieses braungraue Bild vermuten lässt.

Das erste Spiel des Newcomers (»Edgar Torronteras' Extreme Bikas«) kam mit einer originellen Aufmachung und einem clownesken Fahrer als Gallionsfigur daher, hatte aber einige Steuerungsprobleme (siehe PC Player 12/99).

Diesmal hat man auf die Lizenzgebühren

für Torronteras – den sowieso kein Mensch kennt – verzichtet und dafür die Steuerung verbessert. Die ist immer noch

nicht vorbildlich, aber doch um einiges genauer als früher. Am Spielkonzept hat man wenig geändert, nach wie vor fahren Sie mit drei verschiedenen Motorrädern (125, 250, 400 ccm) in vier verschiedenen Wettbewerben (Baja, Freestyle, Supercross und Motocross) um Sieg und Schönheitspunkte. Doch wenn Sie konkurrenzfähig bleiben wollen, genügt es nicht, einfach nur zu siegen. Sie müssen auch alle möglichen Stunts machen. Sie erhalten dann Geld und verbessern damit Ihr Motorrad. (uh)



Dieser Fahrer macht einen »Cancione-Tanzschritt auf dem Motorrad.«



UDO HOFFMANN

Die Grafik ist nicht mehr die schönste, die Steuerung ist immer noch etwas zu sensibel. Sonst aber macht es Freude. Die Strecken geraten originell und abwechslungsreich, die Computergegner verdienen den Zusatz Gegner, das Tuning an der Maschine will wohl überlegt sein und jede Motorklasse fährt sich auch anders. Technisch ist das Rennspiel nicht so perfekt wie die »Motocross Madness«-Serie, aber es enthält

»Tiefgang und kleine Fehler.«

mehr Ideen. Nur vom Titel, der sich ganz bewusst an das Microsoft-Spiel anlehnt, kann dies nicht behauptet werden.

Deibus Studios gibt nicht auf. Und hat diesmal hoffentlich ein bisschen mehr Erfolg.

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

PULLERALARM

ENTWICKLER: Westke Entertainment VERTRIEB: CDV TESTVERSION:
Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET:
www.tvtotal.de, www.cdv.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166,
16 MBByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MBByte RAM



Dieses Sofa ist leider besetzt. Schluck, schluck, schluck!

Links, rechts, schluck, zuck! Stefan Raab ist flink und wendig. Wenn er trotzdem mit der Putzfrau kollidiert, kostet das zwei Leben: sein eigenes und ihres. Er hat allerdings sieben davon, während seine Gegenspieler dafür gleich in ganzen Horden vorkommen.

Sieben? Hm ... das wird der wahre Grund sein, weshalb auch Wauzis und anderes Gaviex zu den Erzfeinden von unserem Steffili gehören. Egal, Chefredakteur Manfred wird sich über die Körperhaltung freuen. Im Übrigen besteht der Sinn des Lebens darin, auf den Sofas herumzusitzen und Bierflaschen auszutrinken. Auch wenn Elke Mops-Engerling das nicht gern sehen wird.

Wer trinkt, muss natürlich auch, äh, na, Sie wissen schon. Deshalb dürfen Sie, sobald der namensgebende Pulleralarm erschallt, den bedrängten Trankesbruder in eines der verstreuten Häuschen steuern. Sie können es auch lassen, das nützt aber nichts, leider. Raabigramms, Raab-in-Gefahr und ande-

re Unausprechlichkeiten lauern in Fernsehern oder Musikinstrumenten.

Einbahnstraßen, Wasserwege, Stoppschilder und einige andere Extras gehören auch zum Inventar. Wer die mitgelieferten sechs Level bezwungen hat, darf weitere aus dem Internet herunterladen, wie zum Beispiel die Bundeskanzler-Mission. Die gefiel uns schon deshalb am besten, weil dort zur berühmten »Ho' mir male-Musik auch ein paar schluckende Schröders ihr Unwesen treiben.



JOE NETTELBECK

Fragen über Fragen. Was geschieht, wenn man seinen Stefan absichtlich nicht zum Klo führt? Ich hab's probiert, doch leider verhindert die Zeitbegrenzung ausgedehnte Experimente. Da war »The Sims« aber schon weiter, nicht wahr (bos grins)? Warum explodieren die Gegner, wenn sie aufeinander treffen? Ist das so ähnlich wie bei Wollsocken, die bekanntlich auch eine kritische Masse haben (weshalb immer nur einzelne Exemplare im Schrank sind)? Weshalb bloß trinkt Schröder uns das schöne Bier weg? Muss er denn so viele Alimente zählen? Und wenn wir schon mal dabei sind: Wieso fallen eigentlich die Aktien ständig? Okay, das gehört nicht hierher, aber vielleicht weiß es ja zufällig jemand?

»Ho' mir mal 'ne Flasche Bier ...«



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BIG BROTHER THE GAME 2

ENTWICKLER: Witan Entertainment VERTRIEB: Infogrames TESTVERSION:
Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET:
www.bigbrother-game.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/133,
32 MBByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/300, 64 MBByte RAM



Budget Breaker: Unter den Blinden ist dar mit dem Hühnerauge König

Vier ist nicht unbedingt mehr als eins, das könnte man als Lehre aus der jüngsten Verfassung des TV-Quotenrennens Big Brother ziehen.

Denn zwar sind diesmal vier Spiele enthalten (im Unterschied zu dem einen Pac-Man-Klon des Vorgängers), aber ... Tja, aber das allein reißt den

Einkaufspreis sich schließlich exakt zum Wochenbudget summieren müssen. »Do the Dishes« funktioniert nach demselben Prinzip, nur dass hier einer der Hausbewohner (Sie dürfen sich Ihren Liebling aussuchen) herunterfallendes Geschirr auffängt. Außerdem gibt es natürlich kein Budget. Ein gar nicht einfaches Schie-

be-Puzzle (»Take 12«) ist das dritte Spiel im Bunde dieses Trio Infernale. Geboten werden Szenen aus dem Container, unterteilt mit denkwürdigen Dialogen der abgebildeten Personen. Wer sich bei allen drei Teilen geschickt genug anstellt und deshalb einen Schlüssel ergattert, bekommt als vierten Kandidaten das Bonusspiel »Photo Fun« freigeschaltet, wobei es sich um eine Moorhuhn-Variante mit Kamera handelt. Was soll ich sagen? Ich ziehe die Fernsehshow vor. Und zwar bei weitem! (jn)



JOE NETTELBECK

Wenn Sie schon immer mal den Unterschied zwischen richtigem Ramsch und ehrlichem Trash sinnlich erfahren wollten, dann haben Sie jetzt die Gelegenheit dazu: Das neue Big-Brother-Spiel gehört nämlich in die erste, das oben stehende »Pulleralarm« in die zweite Kategorie. Okay, Meister im Ausbeuten von langbärtigen Spielprinzipien sind beide, aber das Elend beginnt bei BB schon damit, dass es sich selbst auch noch ernst nimmt.

»Allein, mir fehlen die Worte ...«

Spiel kauft, dem geht es ohnehin um ganz andere Dinge, insofern kann ich mich eigentlich nur mit einem munteren »Viel Spaß!« verabschieden.



Do the Dishes: Harry als Große schirjtiger



Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

SEA DOGS

ENTWICKLER: Akella **VERTEIB:** Bethesda Softworks **TESTVER-**
SION: Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** -
INTERNET: seadogs.bethsoft.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium
 II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium
 II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:**
 Pentium III/700, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte



Das Ende einer Kaperfahrt: Bei Sonnenuntergang nähern wir uns schwer beladen dem Heimathafen.

Sid Meyers »Pirates!« steht seit bald 15 Jahren in fast jeder Sammlung der besten Computerspiele aller Zeiten.

Höchste Zeit also, dass der geniale Genre-Mix eine zeitgemäße Neuauflage in 3D erfährt. Ein erster Versuch dazu erreicht uns jetzt aus Russland. Sea Dogs prözt nicht nur mit über 40 Schiffsklassen, Rollenspiel- und Adventure-Elementen, sondern auch mit komplexen Wirtschafts-, Diplomatie- und Physikmodellen.

Grundsätzlich spielen sich die Seehunde in etwa wie das große Vorbild. Zu Beginn versuchen Sie mit einem Schiff, einem Kaperbrief und etwas Geld die frühneuzeitliche Karibik unsicher zu machen. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie den Weg eines Händlers, Freibeuters oder gar Piraten einschlagen. Es zählt nur der finanzielle, soziale und (das ist neu) auch der rollenspieltechnische Aufstieg. Gleichzeitig werden Sie über Missionen und

Gespräche mit Nichtspielern, Charakteren in eine spannende Hintergrundgeschichte hineingezogen.

Sowohl optisch als auch akustisch überzeugt Sea Dogs und steckt alle bisherigen Piratenspiele locker in die Tasche. So verströmt das

Spiel genau dieselbe unverwechselbare Freibeuter-Atmosphäre wie seinerzeit »Pirates!«

Eine gelungene Neuauflage eines genialen Klassikers also? Ein Blick auf den Wertungskasten lässt Sie hier wohl eher einen Haken vermuten – richtig geraten! Ob Steuerungsmängel, Grafikfehler, Soundprobleme oder gar Löcher in der Story: Eine ganze Armada von kleinen Ungereimtheiten stört den erwünschten Spielfluss. Sea Dogs wirkt in der getesteten Verkaufsversion schlicht und einfach nicht ausgereift. Bis zur Marktreife hätte das Spiel noch ein bis zwei Monate weiterentwickelt werden müssen, was nun hoffentlich noch mit ein paar Patches nachgebessert wird. (luc)

WERTUNG SPIELSPASS
 SEA DOGS
PCPLAYER 65



LUC MARTIN

Dass Sea Dogs ausgerechnet von Bethesda vertreiben wird, kann fast kein Zufall sein. Zu frapierend sind die Ähnlichkeiten mit Daggersfall. Genau wie beim besagten Rollenspiel krankt auch das innovative und fast schon zu ambitionierte Spieldesign dieser Piratensimulation an unzähligen kleinen Detailmängeln, die dazu führen, dass die Kapitänskarriere einfach nicht so richtig in Fahrt kommt. Aber allen Unbillen zum Trotz werde ich Sea Dogs zu Ende spielen, derweil einen Patch herbeisehnen und hoffen, dass es dem für nächstes Jahr angekündigten Morrowind besser ergeht.

»Kommt nicht in Fahrt.«

Inserentenverzeichnis

ak tronic Software & Service	231
Amazon.de GmbH	125

CDV Entertainment AG	49
Campare	137
CampuServe	57

Davilex Software GmbH	232
Dell Computer GmbH	109
Deutsche Bank 24 AG	31
Dina Entertainment AG	163

Eidas Interactive	95
eJay AG	23
Electronic Arts	27, 53, 111

FOX Interactive	117
Future Verlag GmbH	68-69, 74-75, 129, 131, 143, 149, 151, 155, 157, 221

Game It! Entertainment Software AG	38-39, 41, 133
gameplay GmbH	42-43

HASBRO Interactive	99
HAVAS Interactive	29

Infagrames	16-17
------------	-------

Kinawelt.de	97
-------------	----

MME EYEDOO	107
Mante Crista	35

OKAY Soft	145
-----------	-----

Planet Internet	2
Planetactive GmbH	83

Ravensburger	65
--------------	----

SAMSUNG Electronics GmbH	93
Softgald/THQ	119

Take 2 Interactive GmbH	6-7, 121
-------------------------	----------

Virgin Interactive	13, 103
VNU business publications	161

WIAL	123
------	-----

Fußballmanager und Actionspiel für Einsteiger

EUROLEAGUE FOOTBALL

ENTWICKLER: Dinamic Sports **VERTRIEB:** RTL Entertainment **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Actionspiel, an einem Rechner) **INTERNET:** www.dinamic.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/150, 32 MByte RAM, Direct3D-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/233, 64 MByte RAM, Direct3D-Grafikkarte, Gamepad



Der arme Torhüter misst und leckt zum 13. 0 eingeleckt – willkommen zum Schützenfest.

Leicht machen als die RTL-Fußballer ihren Fans wirklich nicht. Zuerst legen sie mit »Anpfiff« einen interessanten aber unausgereiften Mana-

ger vor, der auf Grund seiner Bugdichte sogar einer Rückholaktion zum Opfer fiel.

Nun folgt eine weitere Fußballsimulation die zwar ambitioniert ist, aber trotzdem einen faden Eindruck hinterlässt.

»EuroLeague Football« bietet zum Spartenf gleich zwei sowohl separat als auch einzeln betreibbare Spiele. Der Managerpart halst Ihnen gemäß alter Genre-Sitte den Job des Managers und Trainers eines europäischen Fußballvereins auf. Sie kümmern sich um

die üblichen Aufgaben, als wären Stadionausbau, Mannschaftsaufstellung, taktisches Training, Transfermarkt, Vereinsfinanzen und so weiter. Hubsch: Wer es mag, darf den gesamten Finanzkrepel dem Rechner überlassen und sich auf das Coaching des Teams konzentrieren.

Der Clou ist: Nach dem Anpfiff dürfen Sie auch als Spieler mitmischen und Ihren Verein mittels Gamepad oder Tastatur eigenhändig in obere Tabellengänge schießen. Das ist nicht sonderlich schwer, denn der hölzernen animierte

Computergegner ist derart untalentiert, dass zweistellige Resultate an der Tagesordnung sind. Und da so eine Endlosserie haushoher Kantarsiege schnell anodet, dürfen Sie wohl alsbald zur beschleunigten Matchdarstellung umschalten – um sich dann bei der biederan Vereinsmeierei kaum besser zu amüsieren. (md)



MANFRED DUY

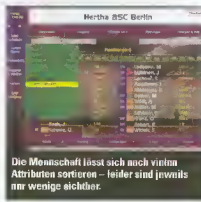
Und wieder einmal wurde eine geniale Idee verschenkt. Ich wollte zwar schon immer mal den Job eines Spielertrainers ausüben, aber so macht die Sache keinen Spaß. Ein recht soliden Managerteil würde ich mir ja trotz seiner Bedienungs-mängel noch gefallen lassen, gleiches gilt für das sperrige

Online-Handbuch. Das 3D-Spiel aber enttäuscht auf ganzer Linie: Selbst durch einfachste Körperäusungen lässt sich der Gegner samt Torhüter problemlos narren, zweistellige Ergebnisse und eine wahre Elfmeterflut sind an der Tagesordnung. Dazu kommen verzögert ausgestoßene Kommentare, die meist das beschreiben, was schon längst zu sehen war: »Oies war ein Rückpass« – und dieses Spiel ist ein Fehlschuss!

Fußballmanager für Profis

MEISTERTRAINER SAISON 2000/01

ENTWICKLER: Sports Interactive **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 3.85 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (nacheinander an einem PC, Netzwerk) **INTERNET:** www.eidos.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 256 MByte RAM



Die Mannschaft lässt sich nach vielen Attributen sortieren – leider sind jeweils nur wenige sichtbar.

Mit dem »MeisterTrainer« liegt uns eine eingedeutschte und leicht aktualisierte Version

des in England seit Jahren äußerst populären »Championship Manager« vor.

Leider sind bei der Germanisierung des Kickermanagers die Originalnamen der Spieler in der Kabine geblieben – nicht nur bei den deutschen Teams, sondern in allen Profiligen der 26 zur Wahl stehenden Nationen. Als Trainer verwalten Sie nur Ihre Mannschaft, jeder Transfer muss vom Verein abgesegnet werden, der Stadionausbau findet ohne Ihr Zutun statt. Das einzig wirklich interessante Feature

ist das Reserveteam, in dem Sie jungen Profis Spielpraxis bieten und ausgediente Stars parken können. Auch die Fülle an Taktiken ist lobenswert, weil sie je nach Fähigkeiten Ihrer Spieler völlig unterschiedliche Erfolgchancen bietet. Leider werden viele an der indiskutable schlechten Bedienung scheitern und vor der enttäuschenden Präsentation zurückschrecken. Im Schnecken-tempo schleicht sich das Programm von einem Spieltag zum nächsten, Ihre Einflussmöglichkeiten beschränken sich dabei auf das Wesentliche. (Alex Brante/md)



ALEX BRANTE

Vor nicht mal einem Jahr habe ich mich an dieser Stelle über den Vorgänger ausgelassen. Meine Meinung hat sich seitdem nicht geändert. Die Ladezeiten sind exorbitant, die Matchdarstellung unerträglich und die Menüführung tückisch. Ohne die Originalnamen wird es noch schwerer, jeder Position den richtigen Spieler zuzuordnen. Eigentlich müsste ich dazu alle Infositen zu jedem Profi ausdrucken und mich dann entscheiden. Ich weiß von ein paar Fans da draußen, die ich mit dieser Wertung verärgern werde – ich bewundere aber deren engelhaftes Geduld.



Die Programmierer favorisieren die 4-4-2-Aufstellung.



GIB MIESEN SPIELEN KEINE CHANCE!

PCPLAYER

- Knallharte Tests
- Zwei fetzige CDs
- Brandheisse Exklusiv-Berichte

3 HEFTE FÜR NUR 15 MARK



**SPAREN
SIE MEHR ALS
49%**

- Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten
- Jede Ausgabe kommt frei Haus
- 15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
oder per Telefon 089-209 691 30,
Fax 089-209 281 22 oder
E-Mail future@csj.ds
bestellen.

HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermilli enden sollten. Einfach. Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?

future
(CSJ-MAG)

**Widerruts-
recht!** Diese
Verinbarung
können Sie inner-

halb von zehn Tagen bei PC
Player, Aboservice CSJ, Postfach
14 02 20, 80452 München wider-
rufen. Die Widerruffrist beginnt
drei Tage nach Datum des Post-
stempels Ihrer Bestellung. Zur
Wahrung der Frist genügt die recht-
zeitige Abendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Ab-
Vorzugspreis von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören,
traue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 100,80 Mark (pro Heft nur 6,40 Mark
anstatt 9,60 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jeder-
zeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht geworfene Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag
weiterzugeben.

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20
80452 München widerrufen. Die Widerruffrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: _____

CPP11

PCPLAYER
www.pcplayer.de

Das Test-Magazin: klar ■ kritisch ■ kompetent

F1 OFFICIAL TEAM MANAGER

ENTWICKLER: EA Sports VERTRIEB: Electronic Arts TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: INTERNET: www.electronicarts.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium 233 MMX, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/266, 128 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte

Sie finden echte Formel-1-Rennen langweilig? Ach ja? Dann haben Sie diesen Manager noch nicht gespielt.

Wackern Sie den Flavio Briatore in sich, dann liegt vielleicht auch Ihnen bald eine Naomi in den Armen.

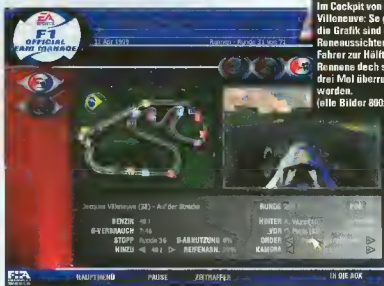
Oder trieben Frau Campbell etwa andere Gründe in die Arme des betagten Casanovas? Etwa sein Geld? Wer sich lange genug mit dieser Formel-1-Manager-Simulation beschäftigt, weiß: Ja, das muss es gewesen sein. Denn der Job ist nicht sexy.

FAKTEN

- Beginnt mit der Saison 1999
- Alle echten Fahrer und Teams sind im Spiel dabei
- Vermutlich auch viele echte Sponsoren
- Kein Schwerekeitsgrad

Manager-Menetekel

Das Spiel beginnt mit der 99er Saison. Ihre sechs wichtigsten Angestellten (die beiden Piloten, Testfahrer, technischer Leiter, Chef-Designer, kaufmännischer Leiter) und der Firmenchef schicken Ihnen in holprigem Deutsch Begrüßungsmails, in denen Sie Ihnen zum neuen Job gratulieren und ihre eigenen Ziele beschreiben. Dabei differenzieren die Jungs erstaunlich wenig. Egal, ob Sie nun einem Michael Schumacher bei Ferrari oder einem Marc Gené bei Minardi vorstellen, Ihr Hauptfahrer wird immer um den Sieg mitfahren. Beide



Im Cockpit von Jacques Villeneuve: So grau wie die Grafik sind auch die Renneussichten, ist Ihr Fahrer zur Hälfte des Rennens doch schon drei Mal überundet worden. (alte Bilder 800x600)

schreiben identische Texte. Seltsam. Ähnlich uninspiriert verläuft Ihre eigene Tätigkeit: Sie teilen Ihrem Chefdesigner Entwickler zu, mit denen er über neue und hoffentlich bessere Spoiler oder Luftbleibteile brütet, verlängern die Verträge mit Ihren leitenden Angestellten, suchen nach Motoren- oder Elektroniklieferanten für die nächste Saison oder schreiben Sponsoren an, auf dass diese Ihrem Rennstall finanziell

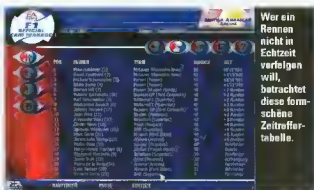
unter die Arme greifen. Höhepunkte sind natürlich die Rennen, auf die Sie aber traurigerweise wenig Einfluss haben und die sich auch nur bedingt an der Realität orientieren. In einer 60-minütigen Trainings-Session bemühen Sie sich unter Schmerzen, mit Hilfe von fünf Parametern das optimale Set-Up herauszufinden, unmittelbar danach erfolgt die Qualifikation und das Hauptrennen. (uh)



UDO HOFFMANN

Dieser Manager verlässt sich nur auf eins: Mit der wohlklingenden Formel-1-Lizenz möglichst viele Rennsportfans anzulocken. Mit seiner umständlichen Steuerung, der bescheidenen Aufmachung und einer realitätsfernen Formel-1-Simulation (haben Sie schon einmal ein Rennen gesehen, in dem nach fünf, sechs Runden die ersten Fahrer überundet werden?) wird er dieses Ziel aber vermutlich nicht erreichen. Denn hier ist das Formel-1-Management ungefähr so anregend wie ein achtstündiger Bürotag als Aktsortierer im Finanzamt Herne 2.

»Lieblos
Manager«



Wer ein Rennen nicht in Echtzeit verfolgen will, betrachtet diese formidabile Zeitfortschritts-tabelle.

WERTUNG F1 OFFICIAL TEAM MANAGER

- PRO: INTERESSANTES THEMA
- CONTRA: UMSÄNDLICHE BEDienung, UNREALISTISCHE RENNEN, EINFAHRTSMÖGLICHKEITEN ERSTAUNLICH GERING

- GRAFIK: 60
SOUND: 70
EINSTIEG: 60
KOMPLEXITÄT: 60
STEUERUNG: 60
MULTIPLAYER: 60

PCPLAYER
SPIELSPASS

46

NEU!

SCHNAPP' DIR DAS SUPER HEFT

Kids GAMES



**DEINE
ULTIMATIVE
WEIHNACHTS-
WUNSCHLISTE
IM HEFT!**

DIGIMON WORLD GETESTET



EXTRA
MIT DEM
KIDS GAMES
MEMORY-
KARTENSPIEL

DAS NÄCHSTE
Kids GAMES
ERSCHEINT AM
6. DEZEMBER
VOLLGESTOPFT MIT
ALLEN INFOS ÜBER
POKÉMON UND
DIGIMON!

POKÉMON
GOLD + SILBER

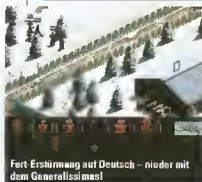


Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis



JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

ENTWICKLER: Sir Tech **VERTRIEB:** Innocent **TESTVERSION:** Beta vom November 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - INTERNET: www.innocent.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium/166 MMX, 64 MByte RAM, PCI/AGP-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte, 350 MByte frei auf Festplatte



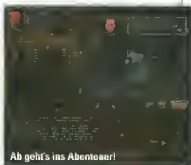
Fort-Ermittlung auf Deutsch – nicht mit dem Generalissimo!

erste zerte Blüten trieb: Die Lokalisierungen werden allmählich besser!

Doch zunächst kurz zum Spiel selbst: Es geht darum, eine kleine Söldnerarmee zu steuern, und zwar in Gruppen bis zu jeweils sechs Personen. Verwendung findet dabei eine Engine mit isometrischer Perspektive, die je nach Lage zwischen Echtzeit- und turn-basedem Modus wechselt. Solange nämlich kein Gegner in der Nähe sind, läuft die Invasion in Echtzeit, ansonsten wird automatisch rundenweise weitergepflegt. Ziel der ganzen Veranstaltung ist die Beseitigung einer neuerlichen Gefahr für den Kleinstaat Arulco.

Mehr dazu können Sie in unserem Test der englischen

Fassung (PCP 13/2000) nachlesen, hier geht es vor allem um die Besonderheiten der deutschen Version. Und die bestehen in erster Linie in einer wirklich ansprechenden Übersetzungs- und Vertonungsarbeit, die man einer eher kleinen Firma wie Innocent eigentlich gar nicht zugetraut hätte. Zumal hier ja doch ziemlich viele Sprachsamples zu bearbeiten waren. Aber anscheinend setzt sich bei den Herstellern generell allmählich die Einsicht durch, dass hingeschluderte Lokalisierungen letzten Endes nur am eigenen Ast sägen. Prima, kann man da nur sagen und: Weiter so! (jn)



Ab geht's ins Abenteuer!

WERTUNG **SPIELSPASS**
JA 2: UNFINISHED BUSINESS (DEUTSCH)
PCPLAYER **81**



JOE NETTELBECK

Das Spiel an sich ist natürlich noch wie vor dasselbe, aber ich muss zugeben, dass ich in Bezug auf die deutsche Lokalisierung erhebliche Bedenken hatte. Doch die haben sich zum Glück nicht bestätigt, dies muss hier ganz klar gesagt werden. Im Gegenteil, die diversen Söldner klingen eigentlich alle ziemlich überzeugend! Gut, wir haben natürlich nicht jeden der Burschen einzeln ausprobiert, aber unter unseren Stichproben waren keine Ausreißer dabei. Darüber hinaus sind auch die übrigen Texte offenbar einwandfrei übersetzt, so dass dem Spielspaß in deutscher Sprache nichts entgegensteht.

Auf lange Sicht gibt es offenbar doch noch Hoffnung, denn die deutsche Fassung von »Unfinished Business« reißt sich in einen Trend ein, der schon vor etwa zwei Jahren

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

CHAMPIONSHIP SURFER

ENTWICKLER: Krome Studios **VERTRIEB:** Mattel Interactive **TESTVERSION:** Importversion **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.championshipsurfer.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Das Ende der Mittelwelle kommt ihnen häufiger als jede Algenpest: Die treibenden Minen sind wasserfest.

Auf tückischen Wellen tänzelnd führen Sie Tricks aus, um Punkte zu scheffeln – eine Art »Tony Hawk geht ins Wasser«. Auch die steile Lernkurve erinnert an manche Skateboard-Simulation, die in letzter Zeit vom Konsolenlager herüberwehte. Als wasserfester Wellenreiter müssen Sie »nur« vier Feuerknöpfe beherrschen, um die knapp 50 Tricks auszu-

führen. Allerdings ist es ausgesprochen schwer, sich überhaupt auf dem Brett zu halten – glück, schon liegt unser Beach Boy im Wasser! Gamepad und Geduld sind wichtige Voraussetzungen, um ein Gefühl fürs Gleichgewicht zu bekommen. Jeder der

zehn Level hat unterschiedliche hohe Wellen, die mal nach links und mal nach rechts brechen. Zu allem Überflus treiben hier auch noch Hindernisse im Wasser, die selbst Adria-gestalteten Badurlauber Angst und Schrecken einflößen. Kollisionen mit Tauchern, Kisten, Minen und anderem Unrat haben Sie genauso vom Brett wie ungeschickte Wellenseitwärts-Bewegungen.

Für jeden Level bleiben zwei Minuten Zeit zur Punktesammlung, jede Taucheneinlage verbraucht kostbare Sekunden. Zu Beginn sind nur zwei von zehn Stränden zugänglich. Die restlichen Level verdienen Sie sich durch das Erreichen von Min-



Die 3D-Grafik erlaubt äußerst anspruchsvolle Nahansichten – klar machen zum Salzwasser fassen.

destpunktzahlen im Arcade-Modus. (hl)

WERTUNG **SPIELSPASS**
CHAMPIONSHIP SURFER
PCPLAYER **59**



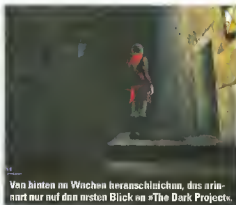
HEINRICH LENHARDT

Aloha-veh: Bis der Surfbrett-Aufstieg gemeistert und das erste Kunststück geglückt war, hatte ich den halben Pazifik leer getrunken. Jeder Nachwuchs-Surfer sollte sich auf eine Leidszeit als Wasserbombe einstellen. Kaum gelingt mal ein Manöver, rauscht man sogleich in eines der spät erkennbaren Hindernisse hinein. Schon der erste Level ist dadurch unbegreiflich schwer, doch nach der ersten halben Stunde rührt sich so etwas wie Motivation. Anspruchsvolle Steuerung und schick wogende 3D-Wellen geben dem Exoten einen gewissen Reiz.

Action-Adventure für Einsteiger

TIMELINE

ENTWICKLER: Timeline Computer Entertainment VERTRIEB: Eidos Interactive TESTVERSION: Importversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.timelineworlds.com HARDWARE: MINIMUM: Pentium III/450, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/450, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Von hinten im Wachen heranschlüpfen, das erinnert nur auf den ersten Blick an »The Dark Project«.

Michael Crichtons letzter Roman »Timeline« hat bereits eine Manga Staub aufgewirbelt – ein noch diesem Stoff »gedrehtes« Adventure hätte also alle Chancen, die es nur wollte.

Um sie zu nutzen, müsste es freilich auch ein richtiges Abenteuer sein. Aber was uns hier präsentiert wird, ist ein Programm, das man neuen Rechner als Anschauungsmaterial beilegen könnte – damit es Lauten, die noch nie mit Computerspielen zu tun hatten, als Tutorial dient.

Die Story deckt sich dabei mehr oder weniger mit der des Romans. In einem Satz komprimiert: Ein wissenschaftlicher Stoßtrupp reist per Zeitmaschine ins Mittelalter zurück, um einen der ihren zu retten, der dort verschollen ist.

Manches an dieser Story bleibt wirr und unerklärt, viel mehr ins Gewicht fällt aber der langweilige Spielfluss. Mit einem Pferd durch enge Gassen galoppieren und nicht mit dem Kopf an Firmenschilder stoßen, bei einem Turnier Ritter aus dem Sattel hebeln und allersimpelste »Rätsel« lösen, das ist die Kost, aus der Timeline gemacht ist. Erst ganz zum Schluss erreicht das Spiel einen Schwierigkeitsgrad, mit dem andere Adventures beginnen.

Die Grafik kann dabei durchaus einigermaßen gefallen (auch wenn man die Nahtstellen des virtuellen Raumes allzu deutlich sieht). Und an der

Sprachausgabe gibt es ebenfalls nichts auszusetzen. Das beste am Spiel ist aber wohl, dass die US-Taschenbuchausgabe des Romans beiliegt.

Generell dürfen wir dem Hersteller raten: Kaufen Sie für das nächste Mal die Storydesigner von Black Isle/Bioware sowie einen Adventure-Experten! Oder sagen Sie wenigstens von vornherein, dass Sie Spiele für Nichtspieler machen wollen ... (jn)



JOE NETTELBECK

Normalerweise hat der Schwierigkeitsgrad keine Auswirkungen auf die Note. Wenn man ein Adventure aber in einem Zweidrittel-Arbeitstag durchspielen kann, dann sieht die Sache doch anders aus. Hinzu kommt hier noch ein äußerst erbärmlicher Abspann sowie der

»Fatal banal!« Umstand, dass die Rätsel nicht nur einfach, sondern meist geradezu banal sind. Und wenn Sie tatsächlich mal irgendwo Probleme haben, dürfen Sie fast drauf wetten, dass der Fehler nicht bei Ihnen, sondern beim Design zu suchen ist. Schade, denn das Spiel ist optisch durchaus akzeptabel, und aus der Story hätte man auch was machen können ...

Adventure für Fortgeschrittene

REAL MYST

ENTWICKLER: Cyan VERTRIEB: Mattel Interactive TESTVERSION: Importversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.realmyst.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/450, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM



Der Leuchtturm im ewigen Regenwetter der Skiffis-Insel – na, kennt ihn noch jemand?

Bald sieben Jahre ist es jetzt her, dass ein mysteriöses Puzzle-Adventure aus dem Hause Cyan Spieler und Werbebetreuer gleichermaßen verblüffte.

Für die Branche ist dies eine fast unermesslich lange, meh-

rere Generationen umfassende Zeitspanne. Um so wunderbarer, dass der Longseller-Klassiker in seiner hauptsächlich grafisch renovierten Neufassung immer noch erstaunlich frisch wirkt. Okay, das First-Person-3D erweist sich als ungewöhnlich hungrig in Sachen Hardware und fackelt auf Zweier-Pentiums zum Steinerweichen – aber wir haben es hier ja auch nicht mit einem Shooter zu tun.

Im Unterschied zur Originalversion können Sie nun stufenlos in alle Richtungen marschieren und schauen, was sich an

manchen Stellen doch als hilfreich erweist. Zudem wirkt der Ablauf dadurch einfach sehr viel flüssiger. Die Rätsel sind natürlich ebenso dieselben geblieben wie die Story: Ein geheimnisvoller Poet kann Welten erschaffen, indem er sie in Büchern beschreibt. Man kann diese Welten (na ja, eher sind es kleine Inseln) sogar mit Hilfe des Buches betreten. Das geht eine Weile gut, aber eines Tages eben doch schief!

Der Spieler, den es lange danach auf ein solches Eiland verschlägt, muss nun heraus-

finden, was geschah, indem er sich Stück für Stück Zugang zu weiteren Inseln verschafft und so die Hinweise und Puzzelteile allmählich zu einem kompletten Bild zusammensetzt. Wer schließlich alle Aufgaben erledigt hat, darf übrigens in dieser Version auch noch eine Bonus-Insel besuchen. (jn)



JOE NETTELBECK

Eigentlich hielt ich die Idee einer aufpolierten Neuauflage von »Myst« ja für eher abwegig, aber beim Praxistest musste ich dann doch zugeben, dass das Spiel in modernisierter Verpackung locker mit manchem mithalten kann, was

heutzutage erstmals veröffentlicht wird (siehe etwa den oben stehenden Timeline-Test).

»Alt aber oho!« Es hat schon seine Gründe, warum gerade Myst damals diesen großen Erfolg verbuchen konnte, während all die vielen Nachahmer mehr oder weniger floppen – der wichtigste und auch heute noch gültige dürfte sein, dass das Spiel eben gründlich durchdacht und äußerst logisch ist. Natürlich werden alte Hasen wenig damit anfangen können, denn auch mit dem Bonus-Level bleibt Myst halt Myst. Wer es aber noch nicht kennt, darf nun zugreifen!

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VOYAGER ELITE FORCE 88	10/2000	
COUNTER-STRIKE	88	1/2001
CountersStrike		
GUINMAN CHRONICLES 82	12/2000	
Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark) 87	9/99	

Rennspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
COLIN MCRAE Rally 2	88	1/2001
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 3	86	5/2000
Budget-Tipp: Driver (30 Mark) 83	11/99	

Sport(Action)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA 2000	89	1/2001
Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark) 89	1/2000	

Strategie (Runden)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	5/99
HEROES OF M&M 3	85	5/99
PG. UNT. BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark) 87	6/99	

Action-Adventures

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER	90	13/2000
ALICE	84	1/2001
RUNE	83	12/2000
Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark) 90	1/99	

Adventures & Rollenspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	8/2000
ESC F MONKEY ISLAND	83	13/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate - Die Sagen (50 Mark) 2/99		

Simulationen

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
MECH WARRIOR 4	88	1/2001
CRIMSON SKIES	86	11/2000
TACHYON - THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark) 82	7/99	

Strategie (Echtzeit)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SACRIFICE	85	13/2000
C&C: ALARMSTUFEN ROT 2	85	11/2000
SUDDEN STRIKE	82	11/2000
Budget-Tipp: Homeworld (40 Mark) 85	11/99	

Wirtschaft & Aufbau

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERRSCHER O. OLY ZEUS 82	12/2000	
CULTURES	78	10/2000
Budget-Tipp: Die Stadtler 3 (20 Mark) 83	7/99	

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Gemüsvorlieben wieder. Bei Ausgeben mit einem umfangreichen Testteil beschäftigen wir uns mit den wichtigsten Titeln des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DÜY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBERG	JÖRGEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WEAHER
Diablo 2 X-Mas Edition	90	98	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Colin McRae Rally 2	88	112	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Counter-Strike	88	138	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Mech Warrior 4	88	128	U	U	U	U	U	U	U	U	U
American McGee's Alice	84	78	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Star Trek DS 9: The Fallen	82	104	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Jagged Alliance 2	81	152	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Unfinished Business 2 (deutsch)			U	U	U	U	U	U	U	U	U
Technomage	81	100	U	U	U	U	U	U	U	U	U
B 17: The mighty Eighth	79	94	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Pro Rally 2001	77	118	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Malcom Sun	76	142	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Patricia 2	76	90	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Wer wird Millionär?	75	116	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Tomb Raider: Die Chronik	74	84	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Bladest Othello	73	135	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Fox Fighters	73	106	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Tiger Woods 2001	72	125	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Keep the Balance	71	153	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Motorcycle Mania	70	144	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Murphy, Die	66	96	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Pac-Man Adventures in Time	65	145	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Real Myst	65	144	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Return to Pirate's Island 2	65	136	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Sea Dogs	65	147	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Donald Duck Duck Attack 64	122		U	U	U	U	U	U	U	U	U
Diablo 2	64	132	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Die letzte Zuchtstätte			U	U	U	U	U	U	U	U	U
Dschungelblitz	64	122	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Groove Party			U	U	U	U	U	U	U	U	U
Aladdin: Nasir's Reck	63	122	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Snow Storm	63	92	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Project IGI	61	186	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Sternenflut von Cetan	60	134	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Championship Surfer	59	152	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Emergency Police	59	141	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Jediglier 4	58	133	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Knosden under Fire	57	124	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Dirt Track Racing	56	122	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Griech, The	51	141	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Europe League Football	47	148	U	U	U	U	U	U	U	U	U
F1 Manager Official Team	48	150	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Pullerlarm	44,4	146	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Squad Leader	41	133	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Timeless	38	153	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Meistertrainer 0001, Das	34	148	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Woody	27	741	U	U	U	U	U	U	U	U	U
Woodpecker Racing			U	U	U	U	U	U	U	U	U
Big Brother The Game 2	11,1	146	U	U	U	U	U	U	U	U	U

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
NHL 2001	Sport	92	12/2000
Baldur's Gate 2 (deutsch)	Rollenspiel	91	13/2000
FIFA 2001	Sport	91	13/2000
No One Lives Forever	Action-Adventure	90	13/2000
Superbike 2001	Rennspiel	87	12/2000
Crimson Skies (deutsch)	Action-Simulation	86	12/2000
Links 2001	Sport	86	13/2000
Dukecast DuO	Action-Adventure	86	12/2000
Call to Power 2	Wirtschaftssimulation	85	13/2000
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2	Strategie	85	11/2000
Seacraft	Action-Strategie	85	13/2000
PGA Championship Golf 2000	Sport	81	11/2000
Escape from Monkey Island	Adventure	83	13/2000
Rune	Action-Adventure	83	12/2000
Guinness Chronicles	Action	82	12/2000
Herrscher des Olymp: Zeus	Aufbauspiel	82	12/2000
Sudden Strike	Strategie	82	11/2000
SWAT 3: Close Quarter Battle Elite Edition	Action	82	12/2000



TESTET PSM2 IM MINI- ABONNEMENT!

**3 Ausgaben
für nur
12 Mark.**

**PSM2 - Alles über
PS2 • PS1 • DVD
Das 100%
unabhängige Magazin**

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138



PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2**
informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2**
kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten
zu Dir nach Hause
- **PSM2**
und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

BESTELL-COUPON

JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Der Widerruf beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der rechtzeitigen Abmeldung des Widerrufs ist bestmögliche Abmeldung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zerschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

GPP11

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Der Widerruf beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der rechtzeitigen Abmeldung des Widerrufs ist bestmögliche Abmeldung des Widerrufs.

future
magazine
Modell auf
Antrag



HALLOFFAME

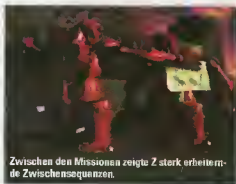
Z



Mit entsprechend schlaun Fahrern ausgerüstet waren Fahrzeuge eine formidable Waffe, vor allem diese APCs.

Roboter, die sich mit Raketentreibstoff betrinken und Heavy Metal hören? Ein Spiel, das nur auf einen Buchstaben hört? Richtig, »Z«!

Die Bitmap Brothers aus England genießen dank Klassikern wie »Speedball« und »Xenon 2« Kultstatus. 1996 versuchten sie sich an einem Echtzeit-Strategiespiel.



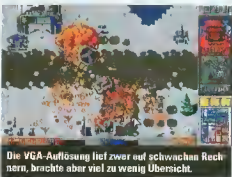
Zwischen den Missionen zeigt Z stark erheiterte Zwischensequenzen.

Und schon damals machten die Designer zunächst durch massive Terminverschiebungen auf sich aufmerksam. Mit vier Jahren Verspätung kam »Z« in die Geschäfte.

Die Bitmap Brothers gingen dabei einen völlig anderen Weg als »Command & Conquer«. »WerCraft Z« und Konsorten. Stett Basenbau gab es fertige Gebäude auf dem Schlachtfeld, anstelle von exzessivem Ressourcen-Management mussten Sie auf der recht kleinen Karte möglichst schnell Bezirke durch die Berührung einer Flagge erobern. Und alle Fabriken, Radarstationen und so weiter gehörten ab diesem Moment Ihnen, ebenso kurz vor der Fertigstellung stehende Fahrzeuge und Einheiten.

Frust statt Lust

Die Meinungen über Z waren sowohl in der Presse als auch bei den Käufern stark geteilt. Während die eine Seite es als Strategie-Innovation des letzten Jahrzehnts in den Himmel (weit über die Stratosphäre hinaus) lobte, schwoll bei anderen die Zornesader ob der Künstlichen Intelligenz der eigenen Truppen. Diese taten nämlich bei weitem nicht das, was sie sollten. Die Wegfindungs-Routine benutzte grundsätzlich die Straßen – sehr ärgerlich, wenn die Fahne direkt vor dem eigenen Blechkumpel steht und er stattdessen außen herum läuft. Darüber hinaus konnte es passieren, dass eine nahe gelegene Fabrik gerade einen Jeep ausspuckte, der unmittelbar nach der Akquirierung des



Die VGA-Auflösung lief zwar auf schwachen Rechnern, brachte aber viel zu wenig Übersicht.

Abschnitts besagten Roboter umpustet und somit das Gebiet wieder für den Computer annektiert.

Das hohe Zufallselement überdeckte zudem die durchaus fähige CPU-Intelligenz, die menschliche Gegner häufiger ins Schwitzen brachte. Ein wenig erschädigten dafür die für damalige Verhältnisse gut gerenderten Videos, die zwei demotivierte Transportschiff-Pilotenblechschädel zeigten und ziemlich witzig waren – mit typisch britischem Humor samt vielen geleerten Rocket-Fuel-Bierbüchsen.

Ganze anderthalb Jahre später kam dann eine recht umfangreiche Missions-CD unter dem wahnsinnig innovativen Namen »Z Expansion Sets« heraus, die einige Bedienungs-mängel reparierte, aber das Hauptmanko des Spiels nicht beseitigte: Immer noch war Z ein zufallsabhängiger Strategie-Actiontitel, der so manchen Käufer an den Rand des Irrsins brachte. (mash)

Die Missions-CD hatte auch einen Karten-Editor für Mehrspieler-Level



Die Missions-CD hatte auch einen Karten-Editor für Mehrspieler-Level

Z

- Erstveröffentlichung: 1996
- System: PC
- Hersteller: Bitmap Brothers/Warner Interactive
- Historisch wertvoll, weil ...
- ... es einen völlig neuen Weg der Echtzeit-Strategie beschritt.
- ... die Computer-KI alles in allem recht fähig war.
- ... die Render-Sequenzen superwitzig ausfielen.
- ... Hardware-Hersteller in aller Welt sich freuten, weil so viele Benutzer ihre Mäuse gegen den Monitor warfen.

WUSSTEN SIE ...

- ... dass Z mit ganzen vier Jahren Verspätung erschien?
- ... dass die Missions-CD zu Z noch mal knapp eineinhalb Jahre brauchte?
- ... dass die Missions-CD zumindest einige der Kritikpunkte ausräumen konnte?
- ... dass es eine Platinen Edition gab, die ein T-Shirt, eine CD mit geschnittenen Renderszenen und einen Anhänger enthielt?
- ... dass die angekündigte Amiga-Version nie herauskam?
- ... dass der Vertrieb Warner Interactive später zu GT Interactive mutierte, der wiederum von Infogrames gekauft wurden?

HABEN SIE SCHON EINE STRATEGIE?

Holen Sie sich das neue PC Player-Special!

ZEUS-SPECIAL ■ 15 SEITEN SUDDEN STRIKE ■ TEST: BATTLE ISLE 4 ■ STRATEGIE SPECIAL PC PLAYER

NO. 1 / 2001 DM 9.90

8.80, SFR 9.30, UFW 240, NFL 12.00, LT 14.00, M 2.00, DM 2.00, sig 1.100

SONDERHEFT

PC PLAYER

STRATEGIE 27
KNALLER

die Ihnen im Winter
kräftig einheizen
werden !!!

THE COMEBACK 2000

BATTLE ISLE 4

Kann Blue Byte an den früheren Erfolg anknüpfen?

DIE HILFE KOMMT!

STRATEGIE GUIDES :

- Sudden Strike
- Age of Empires 2: The Conquerors
- Cultures: Die Entdeckung Vindobonae
- Cessecs: European Wars
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Homeworld: Cataclysm

TEST & TIPPS

ALARMSTUFE C&C: ROT 2

AUFBAU & STRATEGIE

- Die Siedler 4
- Anno 1503
- Herrscher des Olymp: Zeus
- Consocks: Euro-ean Wars

**Ab sofort
am Kiosk.**

future
WELT
Millionen statt
Lautstärke

www.pcpfever.de

Das Strategie-Special !

Killer Loop	2/2000	70	156	Planescape: Torment (dt.)	3/2000	89	115	Starship Troopers	13/2000	63	123
King of Dragon Pass	5/2000	39	157	Player Manager 2000	7/2000	48	150	Steel Beasts	12/2000	64	164
K&S: Psycho Circus	5/2000	78	128	Pro Bodyboarding	13/2000	58	144	Stone Age	1/2000	39	154
Königreich - Das 8. Jahrhundert	9/2000	25	131	Pro Pinball: Fantastic Journey	2/2000	63	128	Submarine Titans	10/2000	60	160
König: Legends of the North	11/2000	46	124	Puzzle	4/2000	50	157	Sudden Strike	11/2000	82	126
Legend of Lotus, The	7/2000	9	135	Q*bert	3/2000	68	108	Sumphuhn.de	11/2000	21	137
Lego Racer	1/2000	42	144	Rache der Sumpfhühner, Die	6/2000	28	143	Super 1 Karting Simulation	7/2000	65	134
Lego Rock Raiders	1/2000	42	183	Rache der Sumpfhühner, Die	10/2000	25	135	Super Text Driver	13/2000	20	103
Legend	12/2000	60	143	Ad-on				Superball	13/2000	21	140
Lemmings Revolution	7/2000	42	156	Remedy's Sci. Cover Operations	12/2000	67	112	Superbike 2000	4/2000	89	144
Lightbringer	7/2000	42	156	Rainbow Six: Rogue Spear	6/2000	77	114	Superbike 2001	12/2000	87	100
Links 1999	13/2000	86	140	- Urban Operations				Supreme Snowboarding	12/2000	69	116
Links LS 2000	2/2000	86	152	Rally Championship	1/2000	82	150	Suzuki Astaré Extreme Racing	7/2000	60	130
Linux - Spiele & Games	4/1/22	122		Rally Masters	6/2000	78	128	SWAT 3: Close Quarters Battle	2/2000	83	98
Little Kings	3/2000	46	114	Ran Trainer 3	2/2000	33	132	SWAT 3: Close Quarters Battle	13/2000	82	119
Live Wire	4/2000	55	171	Reach for the Stars	11/2000	67	110	Elite Edition			
Longest Journey, The	4/2000	82	124	Renegade Racers	4/2000	61	153	Sydney 2000	10/2000	47	110
Lupa Fitter	1/2000	41	111	Resident Evil 3: Nemesis	12/2000	73	126	Tachyon - The Fringe	7/2000	85	118
Madden NFL 2000	1/2000	75	162	Respect Inc.	2/2000	48	132	Tarzan	4/2000	69	116
Madden NFL 2001	11/2000	76	157	Risiko 2	4/2000	76	160	Team Alligator	3/2000	72	112
Mah Jongg 2	3/2000	68	116	Rising Sun	4/2000	63	152	Tennis Duo	3/2000	35	137
Majesty	5/2000	72	128	Road Wars	10/2000	35	126	Terminus	2/2000	45	114
Mankind 1.5	2/2000	22	126	Roland Garros 2000	7/2000	53	148	Test Drive 6	2/2000	45	131
Martian Gothic: Unification	7/2000	60	110	Roland Garros	2/2000	65	129	Thandor	2/2000	74	158
M&K 2	7/2000	85	138	French Open Paris 1999				Theme Park World	1/2000	82	104
M&K 2: War of 3 Prater's Moon	7/2000	85	138	Rollage 2	6/2000	68	142	Theatrac	4/2000	69	138
Mensch ärgere Dich nicht	5/2000	53	163	Hollercoaster Tycoon:	10/2000	79	140	The Break Tennis 2	4/2000	13	132
Mercedes Benz Truck Racing	11/2000	80	150	Loopy Landscapes				Tiger Woods PGA Tour Golf 2000	5/2000	75	153
Messiah (deutsch)	6/2000	86	127	Ronja Räuberkinder	5/2000	60	130	Tiny Tiger	1/2000	50	164
Messiah	2/2000	85	138	RTL Box Manager	4/2000	41	123	Tomb Raider 4	2/2000	80	102
Metal Fatigue	4/2000	82	136	Ruby's Games	1/2000	68	165	Tonic Trouble	1/2000	77	110
Metal Gear Solid	12/2000	80	134	Rugby 2001	12/2000	46	124	Tony Hawk's Pro Skating 2	13/2000	74	96
Metal Knight	4/2000	41	169	Ruhm & Reichtum	12/2000	58	118	Tot Shit	4/2000	42	130
Michelle Kwan Figure Skating	4/2000	30	169	Runes	12/2000	83	140	Total Annihilation Kingdoms:	7/2000	89	149
Microsoft Baseball 2000	2/2000	70	165	Sacrifice	3/2000	85	136	Iron Pique			
Microsoft Baseball 2001	8/2000	68	139	Sammy Sosa High	8/2000	86	139	Toy Story 2	3/2000	65	134
Microsoft Flight Simulator 2000 Professional Edition	1/2000	77	161	Heat Baseball 2001				Traitors Gate	5/2000	43	158
Motown Madness 2	12/2000	80	130	Santy: Alien's Artifact	12/2000	78	138	Triple Play 2001	6/2000	78	152
Might & Magic 8	1/2000	75	108	Satanica	4/2000	52	162	Trival Pursuit: Jahntausend-Editor3	2/2000	62	117
Mini Fever	10/2000	58	112	Schach 2000	4/2000	37	132	Turkagehts Fighters	10/2000	53	137
Mini Golf	5/2000	49	130	Scrabble	3/2000	56	116	Twisted Minds 2	6/2000	63	147
Mingolf 3	7/2000	15	149	Seafight 2	1/2000	28	164	Tyrian 2000	10/2000	28	114
Missile Command	4/2000	65	151	Search & Rescue 2	10/2000	62	97	Tzar	5/2000	69	152
Monopoly Jahntausend-Edition	3/2000	67	117	Septerra Core	1/2000	75	126	UEFA Championsleague 99/2000	5/2000	71	142
Moonrunch 2	10/2000	45	134	Seven Kingdoms 2 (deutsch)	1/2000	78	148	UEFA Manager 2000	6/2000	62	148
Morphous	1/2000	45	183	Shadow Watch	8/2000	31	151	Ultima 9 (deutsch)	5/2000	83	100
Motorcross Madness 2	7/2000	78	144	Shanghai: 2nd Dynasty	1/2000	74	182	Ultima 9	2/2000	79	100
MTV Skateboarding	12/2000	68	170	Shogun: Total War	13/2000	81	134	Ultimate Online: Renaissance	7/2000	85	116
Mühle 3D	6/2000	40	139	Siedler 3 Gold	5/2000	85	162	Ultimate Hunt Challenge	7/2000	43	135
Myst: Masterpiece Edition	2/2000	68	135	Siedler: Heide für Diebs	13/2000	59	144	Urban Chaos	2/2000	79	124
Nacht der Schurken, Die	2/2000	68	127	Silikolene Honda Motorcross GP	4/2000	44	149	Urfaßbraser	7/2000	60	154
Nacht der Vampirs, Die	5/2000	21	130	SimCity 3000 Deutschland	7/2000	80	112	Vampire: Die Maskerade	8/2000	80	98
Nascar 2000	8/2000	77	108	Simon the Sorcerer 3D	13/2000	82	142	Vampire: Die Maskerade			
NBA 2001	1/2000	89	130	Sims, The	3/2000	80	126	Redemption			
Need for Speed Porsche (deutsch)	6/2000	86	125	Sims: Das volle Leben	11/2000	80	133	Redemption Version 1.1	10/2000	83	98
Need for Speed Porsche	5/2000	86	136	Skispringen 2000	3/2000	40	116	Venezia	10/2000	61	138
Nerf Arena Blast	3/2000	65	144	Skydrive	4/2000	32	130	Verheerungsgold	11/2000	74	122
Natron	1/2000	30	139	Slamfil Resurrection	5/2000	68	151	Verheerungsgold, Der	4/2000	74	120
New Tetris	1/2000	65	192	Slave Zoo	2/2000	74	130	Vikings	5/2000	25	157
NHL 2001	12/2000	92	102	Soulblinger	7/2000	75	124	Virtual Pool Hall	3/2000	88	110
No one lives forever	13/2000	80	172	South Park Rally	3/2000	85	141	Virtual Soccer	10/2000	58	141
Nox (deutsch)	11/2000	82	167	Space Park: Chef's Luv Shack	2/2000	80	136	Virtual Skipper	6/2000	66	126
Nox	3/2000	82	120	Space Club	4/2000	48	150	Volker Mission Pack	1/2000	81	144
Odyssee: Auf der Suche nach Odysseus	8/2000	57	138	Spec Ops 2	1/2000	77	184	Volker Online, Die	7/2000	71	152
Operation Mittelmeer	5/2000	32	130	Speedy Eggbert	5/2000	50	163	V-Rally 2	12/2000	49	116
Operational Art of War (deutsch)	1/2000	69	154	Spirit of Speed 1937	2/2000	42	117	Wallstreet Manager 2001	12/2000	62	153
Orlando de Luxe	3/2000	43	114	Sprechender Schachweltmeister	2/2000	70	123	Wallstreet Tycoon	6/2000	52	132
Outcast: DvD	12/2000	65	172	Star Trek: Voyager: Elite Force	10/2000	88	122	Warcraft 2 battle.net	1/2000	82	139
Outforce, The	11/2000	65	112	Star Trek: Armada	5/2000	82	154	Warlord battle.net	8/2000	82	141
Outrage	1/2000	59	167	Star Trek: Der Aufstand	1/2000	65	158	Warlords Battleground	9/2000	67	108
Pacific Warriors	12/2000	35	154	Star Trek: Klingon Academy	8/2000	78	134	Warborn	13/2000	41	144
Panzer General 4	10/2000	82	128	Star Trek: New Worlds	11/2000	65	134	Westfront: Operation Sealion	1/2000	57	154
Pans 1313	12/2000	42	143	Star Trek: Starfleet Command	12/2000	72	139	Wheel of Time	1/2000	81	118
Parkan: Die Imperialen Chroniken	5/2000	31	123	- Captain's Edition				Wild Wild West:	5/2000	73	116
Passion Pinball	4/2000	23	132	Star Trek: Time Challenge	9/2000	65	135	The Steel Assassin			
PCA Championship Golf 2000	1/2000	84	166	Star Wars: Force Commander	5/2000	81	152	Wings of Destiny	1/2000	48	139
Phoenix	1/2000	72	156	Star Wars: Pit Droide	1/2000	76	96	Wizards & Warriors	11/2000	78	118
Pinball Revolution	2/2000	63	146	Starlander (deutsch)	7/2000	82	128	Word Up	1/2000	43	165
Pizza Connection 2	12/2000	75	180	Starliner	6/2000	83	120	Wumbos Adventure	10/2000	45	135
Planescape: Torment	2/2000	85	108	Starship Soldiers	6/2000	63	150	X-tension	9/2000	70	124

SPARSCHWEIN



Spiele müssen nicht teuer sein. Auch in dieser Ausgabe geben wir Ihnen wieder aktuelle Spartipps.

NHL 99



NHL 99 bietet spannende Eishockey-Aktion zum günstigsten Preis.

In jährlichen (manchmal sogar in kürzeren) Abständen baschert uns Hersteller EA-Sports Fortsetzungen seiner erfolgreichen Sportspiele. Obwohl das damalige Eishockey-Highlight »NHL 99« wegen seiner beiden Nachfolger nicht mehr die Spitzenposition einnimmt,

gehört die zwei Jahre alte Sport-Simulation noch längst nicht zum alten Eisen. Die Spieler wirken zwar etwas klobiger als bei der aktuellen Version, die Animationen sind aber dank Motion-Capturing auch heute noch recht ordentlich. Dank der offiziellen NHL-Lizenz stehen Ihnen die 27 amerikanischen NHL-Profilklubs mit ihren Originalspielern aus dem Jahr 1998 zur Verfügung. Wer den jährlichen Fortsetzungs-Rhythmus von EA-Sports nicht mitmachen möchte oder einen etwas schwächeren Rechner besitzt, darf für rund 20 Mark zugreifen.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Sportspiel
HERSTELLER: EA-Sports
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 11/98
DAMALIGE WERTUNG: 91

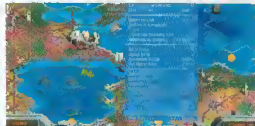
PCPLAYER SPIELSPASS

84

Alpha Centauri

Bei »Civilization« hatten Sie die Aufgabe, die Erde mit einem zuvor gewählten Volksstamm zu besiedeln, um später mit einem Kolonie-Raumschiff zu fremden Welten aufzubrechen. Hier setzt »Alpha Centauri« ein. Im 22. Jahrhundert müssen Sie ein Volk auf atem fremden

Planeten zur Welt-herrschaft verhelfen. Rundenbasiert wahren Sie Feinde ab, erforschen bis zu 80 Technologien und errichten ein Handelsnetz. Die hochkomplexe Wirtschaftssimulation ist nicht gerade was für Einsteiger. Erfahrene Spieler, die schon Civilization mochten, können aber für 20 Mark bedenkenlos zugreifen, auch wenn die abschreckende Grafik abschreckend wirkt und das Add-on Alien Crossfire fehlt.



Schlechte Grafik, dafür jede Menge Spielspaß bei Alpha Centauri

WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Firaxis Games/
Electronic Arts
PREIS: 28 Mark
GETESTET IN: PC Player 3/99
DAMALIGE WERTUNG: 88

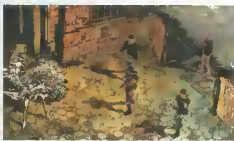
PCPLAYER SPIELSPASS

81

GOLD STRATEGY GAMES



Da freuen sich Besitzer von DVD-Laufwerken, denn nur sie kommen in den Genuss der neue Compilation von Topware Interactive. Auf der »Gold Strategy Games« befinden sich das hervorragende Strategiespiel **Jagged Alliance 2**, bei dem Sie mit einer Söldnergruppe rundenbasiert Terroristen und sonstige Ganoven bekämpfen, die neue Version des 3D-Echtzeit-Strategiespiels **Earth 2150 V2.0**, das maßige **Emergency** und das atwas betagtere **RoboRumble**. Für Rollenspieler gibt es noch das eher durchschnittliche **Septerra Core** und das gar nicht mal so schlechte, aber leider viel zu kurze **Gorky 17**, bei dem Sie dem Geheimnis einer alten Militärbasis auf die Spur kommen. Die Compilation ist ab sofort für 35 Mark erhältlich. (dk)



Die Gold Strategy Games von Topware bietet solche Spiele auf einer DVD

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Topware Interactive
PREIS: Circa 35 Mark

... und hier bekommen Sie die
Top-Infos für Internet Profis.

2 Hefte Internet Professionell



kostenlos
zum Testen

+ Geschenk
Ipro-Jahresarchiv
CD-ROM-1999

Sofort anfordern unter:
www.zdnet.de/ipro/gratistest

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauflipp
Age of Empires: Collector's Edition	1 Age of Empires 1+2 inkl. Missions-CDs	Ensemble Studios/MS	150 Mark	1
Blizzard Anthology	2 Diablo, Warcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	1
Extreme Racing	3 Grand Prix Legends, NASCAR Legends, Extreme Racer	Havas Interactive	50 Mark	1
Gamers Choice	4 Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTAZ, Hidden & Dang., Marian Gothic, Railroad Tycoon2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	1
Game Gallery Millennium Edition	5 Shadow Men, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kingdoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalancha, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	1
Game Gallery Vol. 1	6 Anstoss 2, Forseken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Control Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 6, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, FIA-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	1
Gold Games 3	7 Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtus Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Home, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pezifik Admiral, Warbirds, Bingli	Topware	30 Mark	1
Gold Games 4	8 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	1



Gold Strategy Games	9 Jagged Alliance 2, Scepter Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	1
GT Collect 1	10 Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollover, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	1
Heroes of Might & Magic Trilogy	11 Heroes of Might & Magic 1-3	Ubi Soft	90 Mark	2
Legenden der Antike	12 Caesar 3, Pharaoh	Sierra	130 Mark	1
Monkey Island Collection	13 Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	1
Play the Games, Vol. 1	14 KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industrious, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	1
Play the Games, Vol. 2	15 C&C, Warhammer Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WGS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	1
Play the Games, Vol. 3	16 Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	1
Revolution Classic Adventures	17 Bathymetry Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.1, Temptress	Ubi Soft	50 Mark	2



VAMPIRE UNTER SICH!



CRIMSON

HEFT 3, AB 06.12.

60 SEITEN, DM 6,90

ÜBERALL IM HANDEL!



WWW.DINOCOMICS.DE



Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kaufipf
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	86	20 Mark	
Airline Tycoon - First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	80	30 Mark	
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/99	Firaxis/E.A.	81	20 Mark	
Amerzone	Adventure	11/99	Neos Interactive	82	40 Mark	
Anno 1602	Wirtschaftssimulation	5/98	Sunflowers/Infogrames	82	40 Mark	
Baldur's Gate - Die Saga	Rollenspiel	2/99	Boware	83	90 Mark	
Caesar 3	Wirtschaftssimulation	12/98	Sierra/ak-tronic	80	20 Mark	
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	
Colin McRae Rallye - Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	98	20 Mark	
Command & Conquer: Megabeat 2	Strategie	12/95	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	
Commandos	Strategie	7/98	Endis Interactive/ak-tronic	85	20 Mark	
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Endis Interactive/ak-tronic	86	20 Mark	
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	
Darkscape	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	78	30 Mark	
Deleharz	Simulation	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	86	20 Mark	
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Neos Interactive	85	40 Mark	
Driver	Rennspiel	11/99	GT Interactive/Infogrames	83	30 Mark	
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bulletproof/Electronic Arts	76	30 Mark	
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bulletproof/Electronic Arts	83	30 Mark	
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSF/Mattel Interactive	83	40 Mark	
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Habro Interactive	78	20 Mark	
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	
Freespace 2 - Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Voltion/Interplay	86	50 Mark	
Gabriel Knight 3 Gold	Adventure	1/2000	Sierra/Havas Interactive	80	50 Mark	
Grim Fandango	Adventure	1/99	Lucas Arts/THQ	89	50 Mark	
GTA 2	Action	12/98	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	92	30 Mark	
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	Lucas Arts/THQ	85	50 Mark	
Israeli Air Force	Action	11/98	Jane's Combat Sim./Electr. Arts	79	30 Mark	
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	86	20 Mark	
Jedi Knight & Mysteres of Sith	Action	4/98	Lucas Arts/THQ	84	45 Mark	
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	
Knights & Merchants	Strategie	10/98	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	
Motorcross Madness	Rennspiel	10/98	Microsoft/ak-tronic	65	20 Mark	
NBA Live 2000	Sportspiel	1/2000	EA Sports	89	30 Mark	
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	
N.I.C.E. 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	
Oddworld: Abe's Oddyssey	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	
Outcast	Action-Adventure	8/99	Infogrames	86	40 Mark	
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bulletproof/Electronic Arts	80	30 Mark	
Powerslide - Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	
Quest for Glory 5: Dracheneuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	DynamiX/Havas Interactive	70	25 Mark	
Red Baron 3D	Simulation	2/98	DynamiX/Havas Interactive	70	40 Mark	
Regus Squadron	Action	2/99	Lucas Arts/THQ	72	50 Mark	
Rückkehr nach Kronidor	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Enlight Studios/Interact. Magi	75	25 Mark	
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	
Speed Busters	Action	2/98	Ubi Soft	84	25 Mark	
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA-Sports	87	30 Mark	
System Shock 2	Action-Adventure	11/99	Looking Glass/Electronic Arts	90	30 Mark	
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Endis Interactive	76	45 Mark	
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cyevog/GT Interactive	86	15 Mark	
Turok 2 Classic	Action	2/99	Guana Software/Activision	73	50 Mark	
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak-tronic	87	30 Mark	
Unreal Tournament	3D-Shooter	8/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	
Völker, Die	Strategie	7/99	NeoJoWood	77	30 Mark	
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	81	40 Mark	
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	
X-Wing Alliance	Action	5/99	Lucas Arts/THQ	85	50 Mark	

PLAYER'S GUIDE

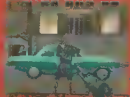
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Seite 168

Komplettlösung: Piratenleben in 3D. Besiegen Sie den bösen LeChuck!

NO ONE LIVES FOREVER



Seite 176

Komplettlösung: Ihr Name ist Archer. Gate Archer. Retten Sie die Welt!

METAL GEAR SOLID



Seite 184

Komplettlösung: Ihr Name ist den Superroboter!

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS



Seite 192

Komplettlösung: Führen Sie Ihre Söldnertruppe in den Kampf!

TIPPS & TRICKS

Seite 175, 191

FAXPOLLING

Seite 198

MONKEY ISLAND 4 GELÖST!

It's like my whole life is a never-ending series of... of puzzles.

HEY GUYBRUSH!
HEY LEUTE!
KOMMT HIER
'RÜBER! HIER
GIBT'S ALLES, WAS
IHR BRAUCHT!

Der arme Guybrush weiß wirklich nicht weiter... Ich selbst hatte mir das Leben auf der sonnigen Insel allerdings auch ganz anders vorgestellt...

FLUCHT IN DIE SONNE

Schauen Sie mal aus dem Fenster. Was sehen Sie? Richtig: einen trübgrauen, regnerischen Himmel, völlige Tristesse. Höchste Zeit, diesem ganzen Elend zu entfliehen. Am besten dorthin, wo Immer die Sonne scheint. Wie wäre es denn mit Monkey Island? Hört sich doch verlockend an! Eine nette beschauliche Insel (mit ein paar schnurrigen Eingeborenen, zugegeben) und ensonsten Sonne pur, das Meer direkt vor der Tür, Palmen, werner Sand, das wirklich wehre Paradies. Doch kaum sind Sie in der neuen Wahlheimat angelangt, müssen Sie entsetzt feststellen, dass alles ganz anders ist, als Sie dachten. Von wegen ruhige Insel. Tausende von Computerspielern tummeln sich mit Ihnen auf dem plötzlich viel zu klein gewordenen Eiland! Wenn denn auch noch die Piraten kommen und fragen, womit Sie sich eigentlich den Lebensunterhalt verdienen wollen...

»Der ewige Traum von Sonne, Meer und Palmen.«

Hätten Sie das Kleingedruckte der Aufenthaltsgenehmigung vielleicht doch sorgfältiger lesen sollen? Kann gut sein...

Woher ich das alles weiß?

Richtig geraten: Ich bin auf die Illusion bereits hereingefallen. Nun muss ich hier tagtäglich versuchen, ein wenig Gold zu verdienen, indem ich Lösungsbücher und ähnliche Artikel verhöhere!

Aber passt! Da vorn kommt wieder der lieb-naive Guybrush, dem drehe ich jeden Tag aufs

Neue eine PC Player mit der Lösung zu **Flucht von Monkey Island** an. Ob ich die auch mal lesen sollte?

Vielleicht steht da je drin, wie ich von dieser verflucht affigen Insel wieder herunterkomme...

Mit freundlichen Grüßen (und einem heftigen Sonnenbrand)

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen gesügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer **0190 / 87 32 68 11** von 6 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollten mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Hotline pro Minute bezieht 3,63 Mark.

Tipps & Tricks per Fax*

**Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem:
Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen
Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.**

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

* Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 - 268 - 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 - 000

Titels & Tracks zu				Seiten		Telefonnummer		Titels & Tracks zu				Seiten		Telefonnummer		Titels & Tracks zu				Seiten		Telefonnummer					
Age of Empires 1				1	01903	192 404 - 110	Minot of Might & Magic				1	01903	192 404 - 110	Silver				3	01903	192 404 - 079	Star Trek: The Next Generation				1	01903	192 404 - 111
AlphaStrike-Lives!				1	01903	192 404 - 111	Shadow of Death				1	01903	192 404 - 111	Staubmaler Teil 1				4	01903	192 404 - 112	Star Trek 2				4	01903	192 404 - 161
Age of Empires 2 The Conquerors				12	01903	192 404 - 112	Plumbers Club Champ. Zeus				7	01903	192 404 - 112	Star Trek: Voyager				10	01903	192 404 - 073	Star Trek: Voyager				6	01903	192 404 - 173
Age of Wonders				2	01903	192 404 - 193	Predator & Dangerous				10	01903	192 404 - 107	Star Trek: Armada							Star Trek: Birth of the Federation				5	01903	192 404 - 116
Alpha Centauri: Eroberungsgep				1	01903	192 404 - 056	Homeworld				9	01903	192 404 - 110	Star Trek: The Motion Picture				5	01903	192 404 - 117	Star Trek: Voyager: Die Entdeckung				8	01903	192 404 - 174
Amazeon				2	01903	192 404 - 111	Indiana Jones und der				14	01903	192 404 - 125	Star Wars: Episode 1 -				7	01903	192 404 - 030	Die dunkle Bedrohung						
Amor 1952							Temple Raider							Star Wars: Episode 2 -				4	01903	192 404 - 065	Star Wars: Episode 3 -				3	01903	192 404 - 102
Amor 1952: neue Abenteuer				4	01903	192 404 - 090	Tommy Quest				8	01903	192 404 - 094	Star Wars: Episode 4 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 5 -				1	01903	192 404 - 091
ACE: Play of Honor, Eroberungsgep				2	01903	192 404 - 040	Tommy Quest 2				6	01903	192 404 - 094	Star Wars: Episode 6 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 7 -				1	01903	192 404 - 091
ACE: Play of Honor, Eroberungsgep				7	01903	192 404 - 090	Tommy Quest 3				6	01903	192 404 - 094	Star Wars: Episode 8 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 9 -				1	01903	192 404 - 091
Adler's Gate				13	01903	192 404 - 065	KOHL'S Psycho Corps				7	01903	192 404 - 105	Star Wars: Episode 10 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 11 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	KOHL'S Psycho Corps 2				7	01903	192 404 - 072	Star Wars: Episode 12 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 13 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 14 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 15 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 16 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 17 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 18 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 19 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 20 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 21 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 22 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 23 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 24 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 25 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 26 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 27 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 28 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 29 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 30 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 31 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 32 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 33 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 34 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 35 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 36 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 37 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 38 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 39 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 40 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 41 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 42 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 43 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 44 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 45 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 46 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 47 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 48 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 49 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 50 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 51 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 52 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 53 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 54 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 55 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 56 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 57 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 58 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 59 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 60 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 61 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 62 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 63 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 64 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 65 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 66 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 67 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 68 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 69 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 70 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 71 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 72 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 73 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 74 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 75 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 76 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 77 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 78 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 79 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 80 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 81 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 82 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 83 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 84 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 85 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 86 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 87 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 88 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 89 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 90 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 91 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 92 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 93 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 94 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 95 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 96 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 97 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 98 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 99 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 100 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 101 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 102 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 103 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 104 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 105 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 106 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 107 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 108 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 109 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 110 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 111 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 112 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 113 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 114 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 115 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 116 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 117 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 118 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 119 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 120 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 121 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 122 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 123 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072	Königsdienst, Königtum des Nils							Star Wars: Episode 124 -				1	01903	192 404 - 091	Star Wars: Episode 125 -				1	01903	192 404 - 091
Adventures				5	01903	192 404 - 072																					

PCPLAYER

HARDWARE



In unseren hochtechnologischen Labors werden weder Kosten noch Mühen gescheut, die Hardware von Spitzenleuten bis hin zu den Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit zu strepierezen.

Tiefergelegte Rechner

Wir kennen das. Man tuckert nichts ahnend zur nächsten Tankstelle und da stehen sie: aufgemotzte PS-Schleudern, umringt von Jugendlichen. Die heben für gewöhnlich nichts Besseres im Sinn, als selbst den letzten vernünftigen Gedanken ins Extram-Auto-Tuning zu investieren. Aber, Moment mal: Erripen wir uns da beim Lästern nicht selbst? Während man andernorts also die Karosserie tieferlegt und ein Recaro-Schildchen auf die Sitze näht, wird im Dunkels der PC-Freaks der neue Thunderbird-Prozessor samt GeForce 2 MX kurz vor dem Hitzetod ein paar Takte nach unten korrigiert. Wie ging das doch gleich? Was früher die Eisenbahn war, stellt für uns heutzutage der Computer dar. Und die Fortführung ist statt Auto-Tuning nun die Rechnerbastelei. Wer beim Eisenbahn-Vergleich gerade ins Schmunzeln kam, der braucht sich später dann als Elternteil nicht zu wundern, wenn die Kinder vor den alten Labersäcken Reißaus nehmen. PC-Öpa: »Ja, hust. Nach dem Modem-Init-String AT&VC23 (kapiersch?) hab' ich mein A05SZ geflashed und konnte plötzlich Region1-DVDs

anschauen.« Kinder: »Wovon faselt der da?«. Aber ist es nicht phantastisch, einen Rechner aus lauter kostbaren Einzelteilen zusammenzubasteln? Ein einwandfrei funktionierender Computer ist für uns Tuner nämlich der absolute Langweiler. Und den Angeboten von Aldi und Konsorten begegnet man sowieso mit einem in Fleisch und Blut übergegangenem Misstrauen. Schließlich ist das alles so günstig und nach dem Einschalten funktioniert es auch noch. Da muss einfach irgendwas faul sein. Fakt ist: Es geht nichts über einen sorgfältig zusammengestellten PC mit handverlesenen Edelkomponenten. Da weiß man wenigstens, mit wie viel Nanosekunden der Grafikkartenspeicher getaktet ist, welche BIOS-Version auf dem Mainboard ihren Dienst verrichtet und wie viel Speicherbänke noch frei sind. Basta.

Jochen Rist



Hardware-News

■ Pentium 4, Game Theatre XP, PC Dash 2, DVD-Brenner ...

SEITE 200



Wunsch-PC selber zusammenstellen

■ Drei Muster-PCs individuell zusammengebastelt.

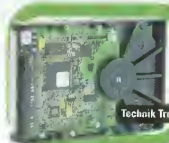
SEITE 202



CPU-Kühler im Vergleich

■ Grosser Vergleichstest von Socket- und Slot-Prozessor-kühlern.

SEITE 206



Technik Treff

■ Henrik Fisch beantwortet kritische Fragen zu Hardware.

SEITE 216



LAN-Player

■ Wichtige Termine und Infos für Netzwerkspieler.

SEITE 218

+++ HARDWARE-HITLISTE: REDAKTIONSEMPFEHLUNGEN DER BESTEN UND PREISWERTESTEN PC-KOMPONENTEN - SEITE 201 +++

HARDWARENEWS

■ Neue Guillemot-Soundkarte ■ Der Pentium 4 ist da ■ Optischer Trackball von Microsoft ■ Windows »Millennium«-Nachfolger in den Startlöchern...

ALLROUND-SOUNDKARTE

Bei der Fülle an qualitativ nahezu gleichwertigen Soundkarten müssen sich die Hersteller schon etwas Besonderes einfallen lassen, um ihr Produkt von anderen hervorzuheben. Das dachte sich wohl auch Hersteller Guillemot, der in diesen Tagen die »Game Theatre XP« veröffentlicht. Die Soundkarte besitzt – wie auch ihr großer Bruder »Maxi Studio Isis« – eine externe Box, die mit dem Computer verbunden wird. Das Gehäuse beherbergt neben einem USB-Hub auch Anschlussmöglichkeiten und Lautstärkeregler für externe Audio-Hardware. Für Musiker ist die MIDI-Schnittstelle und der hervorragend klingende Synthesizer mit 64 Stimmen interessant. Einen Dolby-Digital-Decoder für DVD-Spiele gibt es zwar nur softwaremäßig über die neueste Version von »Power DVD«,

dafür ist aber der Soundprozessor zu aktuellen Standards wie beispielsweise EAX 2.0, A3D oder Sennsaur's Makro FX kompatibel. Die gut ausgestattete Soundkarte ist mit einem typischen Musiker-Softwarepaket für etwa 400 Mark erhältlich.



Die Soundkarte Game Theatre XP besitzt eine externe Box mit zahlreichen Anschlussmöglichkeiten.

TASTATURERSATZ?

»Es gibt kaum ein Spiel ohne Tastaturkommandos«, dachte sich wohl Hersteller Saitek, als er vor einigen Jahren den »PC Dash« veröffentlichte. Für fast jedes gängige Spiel gibt es eine Karte mit den wichtigsten Befehlen drauf. Diese schieben Sie einfach in das Gerät und bedienen fortan ihr Lieblingsspiel mit den Piktogrammen auf der Schablone. Nun gibt es den Nachfolger »PC Dash 2«. Zu den bisherigen Funktionen gesellt sich jetzt auch ein 8-Wege-Coolie-Hat, der notfalls auch als Gamepad-Ersatz dient. Außerdem liegen schon ein paar Spiele-Schablonen und Versionen für den Internet Explorer und den Netscape Navigator bei. Wer will, erstellt mit der mitgelieferten Software eigene Karten. Das Gerät ist ab sofort lieferbar und kostet circa 100 Mark.



Der neue PC Dash besitzt einen Coolie Hat und lässt sich auch als Gamepad einsetzen.

OPTISCHER TRACKBALL VON MICROSOFT

Wenn Sie anstelle der Maus lieber einen Trackball zum Steuern Ihres Computers verwenden, kommen Sie von nun an auch in den Genuss der optischen Technologie, die bei gängigen Mäusen der neue Standard ist. Seit kurzem ist der »Trackball Explorer« von Microsoft für etwa 100 Mark im Handel. Anstelle von Rollen tusten Lichtsensoren die Bewegungsabläufe der Kugel ab. Somit gibt es keinen mechanischen Verschleiß, keine Ausfälle durch Verschmutzung und eine viel genauere Steuerung. Microsoft verfeinerte die Technologie noch etwas, so dass Bewegungen am (laut Herstellerangebots) 33 Prozent präziser wahrgenommen werden. Die nächste Generation von Microsoft-Mäusen kommt übrigens auch in den Genuss der feineren Technik.



Microsoft stattet nun auch seine Trackballs mit optischem Sensor aus.

DIE NÄCHSTE PENTIUM-GENERATION



Der Pentium 4 bietet sagenhafte Rechenleistung – aber nur wenn Programme speziell auf ihn ausgerichtet sind.

Seit diesen Tagen liefert Prozessor-Hersteller Intel den Pentium 4 aus. Der neue Chip erhielt im Gegensatz zum Pentium III ein völlig neues Design und ist zuerst in Versionen von 1,4 und 1,5 Gigahertz erhältlich. Erste Benchmarks bringen aber Erleichterung, da Spiele erst dann von der Leistung profitieren, wenn diese für den neuen Prozessor optimiert werden. Anfang nächsten Jahres wird übrigens eine Version mit 1,3 Gigahertz auf den Markt kommen, die durch ihren günstigen Preis den Massenmarkt erobern soll.

ERSTER DVD-BRENNER VON PIONEER

Nach dem Siegeszug der CD-Brenner kündigt Hersteller Pioneer nun die nächste Generation von beschreibbaren Medien an: Der Neue DVD-Brenner ist zu dem herkömmlichen CD-RW-Standard kompatibel und schreibt bis zu 4,7 GByte an Daten auf die neuen DVD-R/RW. Unklar ist allerdings noch, ob die Rohlinge von gängigen DVD-Video-Playern gelesen werden können. Die neuen Laufwerke sollen nächstes Jahr auf den Markt kommen. Der Preis steht noch nicht fest.

Pioneer

Pioneer ist die erste Firma, die DVD-Brenner für den Massenmarkt herstellt.

MILLENNIUM-NACHFOLGER ALS BETA-VERSION

Kaum haben die ersten Computerbesitzer das neue »Windows Millennium« installiert, verteilte Microsoft schon an ausgewählte Tester die Beta-Version vom Nachfolger »Windows Whistler«. Das neue Betriebssystem soll die Vorteile vom stabilen Windows-NT-Kernel und dem geschwindigkeitsoptimierten Windows-98-Kernel unter einen Hut bringen. Die Benutzeroberfläche erhält ein gewöhnungsbedürftiges Re-Design und bietet interessante neue Features wie beispielsweise die direkte Unterstützung von CD-Brennern im Explorer. Schon im Frühling nächsten Jahres soll das System in zwei verschiedenen Versionen – eine speziell für Pentium-IV-Prozessoren – auf den Markt kommen.



Microsoft will schon im nächsten Jahr eine neue Windows-Version auf den Markt bringen.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen

- 1 Creative Desktop Theatre 5.1 DTT**
2500 Digital Ca. Preis: 470 Mark
Test in: 5/2000
- 2 Klipsch Promedia 2.1**
Ca. Preis: 500 Mark
Test in: 12/2000 (86 Punkte)
- 3 Videologic Sirocco Crossfire**
Ca. Preis: 800 Mark
Test in: 5/2000



PREIS TIP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 180 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

DVD-Laufwerk

- 1 Pioneer DVD-A05SZ**
Ca. Preis: 350 Mark
Test in: -
- 2 Toshiba SD-M1402**
Ca. Preis: 280 Mark
Test in: -
- 3 Pioneer DVD-114**
Ca. Preis: 270 Mark
Test in: -



PREIS TIP
Hitachi GD-7000
Ca. Preis: 230 Mark
Test in: -

Monitor

- 1 Samsung Syncmaster 950p** (19 Zoll)
Ca. Preis: 550 Mark
Test in: 4/2000 (87 Punkte)
- 2 iiyama Vision Master 451** (19 Zoll)
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (85 Punkte)
- 3 Samsung Syncmaster 900 NF** (19 Zoll)
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (81 Punkte)



PREIS TIP
Videseven N95S
Ca. Preis: 780 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

2D/3D-Beschleuniger

- 1 Hercules 3D Prophet 2 Ultra**
Ca. Preis: 1300 Mark
Test in: 13/2000 (94 Punkte)
- 2 ATI Radeon 64 MB ViVo**
Ca. Preis: 950 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)
- 3 Leadtek Winfast GeForce2 GTS64**
Ca. Preis: 850 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)



PREIS TIP
Nuculas 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 370
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Gamepad

- 1 Logitech Wingman Gamepad**
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)
- 2 Microsoft Sidewinder Gamepad**
Ca. Preis: 70 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)
- 3 Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad**
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

Joystick

- 1 Thrustmaster Afterburner**
Ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)
- 2 MS Sidewinder Precision 2**
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (77 Punkte)
- 3 Saitek Cyborg 3D Gold**
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (76 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 10 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Soundkarte

- 1 Creative Labs SoundBlaster Live!**
Platinum Ca. Preis: 450 Mark
Test in: 5/2000 (90 Punkte)
- 2 Creative Labs Sound Blaster Live!**
Player 1024 Ca. Preis: 140 Mark
Test in: 5/2000 (85 Punkte)
- 3 Videologic Sonic Vortex 2**
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)



PREIS TIP
Yamaha Waveact ca 152 XG
Ca. Preis: 90 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad

- 1 Saitek R4 Force Wheel**
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: 9/99
- 2 MS Sidewinder Force Feedback Wheel**
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (84 Punkte)
- 3 Guillemot Force Feedback R. Wheel**
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Wingman Formula Force GP
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Maus

- 1 Microsoft IntelliMouse Optical**
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 13/2000 (88 Punkte)
- 2 Logitech MouseMan Wheel Optical**
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (88 Punkte)
- 3 Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye**
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (87 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: -

Lenkrad

- 1 Thrustmaster 360 Modena Pro**
Ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (87 Punkte)
- 2 Fanatec LeMans Special Edition**
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 13/2000 (83 Punkte)
- 3 Saitek R4 Racing Wheel**
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIP
Mad Catz Android Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

PC IM EIGENBAU

Für alle, die den Komplettsystemen aus Erfahrung nicht mehr über den Weg trauen, halten wir auf den folgenden Seiten drei handverlesene PC-Konfigurationen bereit.

Wer kennt das nicht? Man kauft ein günstiges Komplettsystem und spätestens bei der ersten Aufrüstung taucht irgendein Kompatibilitäts-Problem auf.

Daher stellen sich eingefleischte Spieler meist lieber einen aus Marken-Komponenten bestehenden PC selbst zusammen. Da weiß man wenigstens, was man hat. Auf den nächsten drei Seiten präsentieren wir Ihnen drei Konfigurationen.

Zuerst das Modell »Der Sparsame«. Wie der Name schon verrät, handelt es sich dabei um ein System, das für Spieler gedacht ist, die nicht allzu viel Geld in einen PC stecken wollen. Hier geht Funktionalität vor Geschwindigkeit. An Komponenten suchten wir ein günstiges Mainboard aus, das zudem als kleinen Bonus gleich noch eine integrierte Soundkarte besitzt. Dadurch spart sich der vorsichtige Käufer den Preis einer Soundblaster-Karte, die wir den Käufern hochwertiger Systeme ans Herz legen. Als Nächstes stellen wir den PC »Der Vernünftige« vor. Dazu bastelten wir ein Beispiel zurecht, auf dem Sie selbst anspruchsvolle Spiele in ordentlicher Geschwindigkeit spielen können. Das »vernünftige Modell« ist gleichzeitig unsere Empfehlung, sollten Sie mit dem Gedanken einer PC-Neuanschaffung spielen. Sowohl die Grafikkarte (GeForce mit DDR-RAM), als auch die anderen Komponenten (Soundblaster Live! Player 5.1) sind zwar keine High-End-Geräte, bieten aber eine ausgesprochen gute Leistung zum akzeptablen Preis. Und für alle Spieler, die dem Größenwahn nachverfallen sind, setzen wir noch das Modell »Der Extreme« in Szene. Hier wurden beinahe keine Kosten gescheut, um einen äußerst optimierten PC zu formen. Hier hielten hochwertigste Einheiten Einzug, wie beispielsweise das Abit KT7-Raid Mainboard und zwei Festplatten des Typs: Maxtor

54610H6. Dank des Raid-Controllers steigert sich die Schreib- und Lesegeschwindigkeit merklich.

Materialwahl

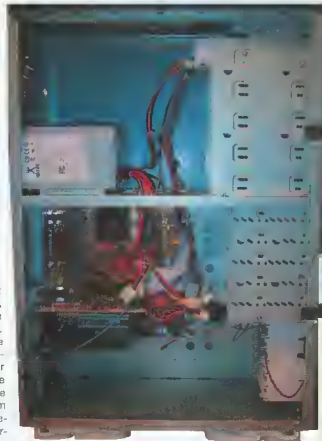
Bei jeder Konfiguration wurden am Ende der Zusammenstellung noch die fehlenden Bestandteile, wie ein Gehäuse, das Floppy-Laufwerk, Tastatur und Maus hinzugefügt. Dem Modell »Der Vernünftige« gönnten wir

zutage kein Netzteil, unter 250 Watt aussuchen. Idealerweise zahlen Sie noch ein paar Mark drauf und bekommen ein 300 Watt-Garät. Worauf Sie ebenfalls Acht geben sollten, sind die Speicherbausteine.

Normalerweise denkt man sich nichts Böses und kauft sich einen 128 MByte-Riegel, nur um später Kompatibilitätsprobleme mit anderen No-Name-Speichern festzustellen. Da empfiehlt es sich, zu den Speicher-

produkten der Markenhersteller, wie zum Beispiel Kingston zu greifen. Bei der Rechner-Zusammenstellung fehlt schließlich noch ein Monitor. Hier müssen Sie selbst entscheiden, ob ein kleiner 15-Zoll-Monitor (Belinea 102020, 160Hz, 70 kHz) für circa 350 Mark, ein 17-Zoll-Monitor (Sony CPD-E220, 120 Hz, 85 kHz) für 740 Mark oder ein 19-Zoll-Monitor (Samsung Syncmaster 905p, 160 Hz, 96 kHz) für 950 Mark der richtige ist.

Unsere Empfehlung liegt eindeutig bei einem 19-Zoll-Gerät. Ein Monitor überdauert nämlich mehrere Rechner-Generationen und sollte aus dem Grund nicht zu günstig und zu leistungsschwach ausgewählt werden. Viel Spaß beim Schmökern... (jr)



ein Gehäuse mit 250 Watt-Netzteil, während die Profi-Variante »Der Extreme« mit einem 300 Watt-Netzteil im Tower-Gehäuse beglückt wurde. Gerade die neuen Prozessoren und Grafikkarten erweisen sich nämlich als wahre Stromfresser. Deshalb sollten Sie sich halt-

RISTS FAZIT



Kommt natürlich ganz darauf an, wie viel Geld Sie für einen neuen PC opfern möchten. Wer vor lauter Komponenten den

Durchblick verliert, dem empfehlen wir die zweite Konfiguration, den »PC für Vernünftige«. Wer keine Kosten scheut, der darf auch seine letzte Mark in das Topsystem stecken. Bestimmt gibt es unter Ihnen auch Leser, die im High-End-PC ein SCSI-System, mehr Arbeitsspeicher und eine GeForce 2 Ultra vermissen. Dem Aufrüstwahn sind da natürlich keine Grenzen gesetzt, trotzdem hielten wir den Extreme-PC auch für Profi-Spieler im finanziell (gerade noch) erträglichen Rahmen. All diejenigen, welche sowieso nicht allzu viel Zeit mit Spielen verbringen, hin und wieder aber ein Spiel starten und trotzdem Spaß dabei haben möchten, legen wir die erste Konfiguration ins Herz. Abschließend sei gesagt, dass aus Einzelteilen zusammengestellte Rechner für versierte Spieler die erste Wahl sind. In Komplettsystemen stecken meist Komponenten, für die es nach Erscheinen eines neuen Betriebssystems keine optimierten Treiber mehr gibt. Ebenfalls hat man sich im Falle einer Aufrüstung eventuell mit Steckplatzproblemen, On-Board-Sound- und Grafikkarten und der Speicherausstattung herumschlagen. Bei individuell zusammengestellten PCs besteht aber die Gefahr, dass die Komponenten von Kompatibilitätsproblemen untereinander geplagt werden. Und beim hastigen Zusammenbau kann sich durch unsachgemäße Behandlung hin und wieder eine Komponente verarschieden...

PRO UND CONTRA INDIVIDUELL ZUSAMMENGESTELLTER PCS

PRO

- Komponenten mit Markenname
- Besserer Treibersupport bei namhaften Marken
- Keine Onboard-Grafikkarte
- Keine Onboard-Soundkarte
- (Ausnahme: Konfiguration 1)
- Tiefergehende Kenntnisse über das Innenleben des PCs

CONTRA

- Eventuelle Kompatibilitätsprobleme beim Zusammenspiel der Komponenten
- Teurer als Komplettsysteme (Qualität hat ihren Preis)
- Zusammenbau erfordert PC-Kenntnis
- Fehlerhafte kann lange dauern – Komplettsysteme sind schnell umgetauscht

DER SPARSAME

Wer wenig bis gar kein Geld für einen PC ausgeben will, aber trotzdem seinen Spielspaß haben möchte, für den ist folgende Auswahl die richtige.

Mainboard

Auf längere Sicht reicht Ihnen der Düren-Prozessor vielleicht nicht aus. Deshalb empfehlen wir das Gigabyte GA7ZX1 Mainboard mit »VIA Apollo KT 133«-Chipsatz, auf das Sie später noch einen leistungsfähigeren Athlon-Thunderbird-Prozessor setzen können. Als sparsamer Käufer ist Ihnen der Onboard-Soundchip hoch willkommen. Die Hauptplatine bietet zudem zwei leistungsfähige Ultra-DMA/100-Anschlüsse.

Preis 310 Mark



Gigabyte
GA7ZX1

CD-Laufwerk

Zwar steckt derzeit in jedem neu gekauften PC ein DVD-Laufwerk, doch die Spiele werden immer noch hauptsächlich auf CDs gebrannt. Darum empfehlen wir dem sparsamen Spieler zu einem Teac CD540E. Dank 40-facher Geschwindigkeit und 85 Millisekunden Zugriffszeit geht dem 105 Mark günstigen Laufwerk so schnell nicht die Puste aus.

Preis 105 Mark



Teac CD540E



Duron 650 MHz

Prozessor

Ein Duron-Prozessor mit 650 MHz leistet ordentliche Dienste und belastet den Geldbeutel mit schlappen 110 Mark nun wirklich nicht. Dank seiner Pin-Kompatibilität zum Thunderbird können Sie ihn auf dem Gigabyte Mainboard später immer noch durch das größere Modell ersetzen.



Leadtek WinFast
GeForce 2 MX

Grafikkarte

Eine günstige Grafikkarte mit ordentlicher Leistung? Ja, so etwas gibt's. Modelle mit dem »GeForce 2 MX«-Chip erfüllen solche Anforderungen. Zum Preis von 330 Mark bekommen Sie die Leadtek WinFast GeForce 2 MX. Damit spielt es sich in Auflösungen bis zu 800 mal 600 ganz ordentlich. Außerdem lassen sich aus dem guten Stück mit ordentlicher Kühllung noch etwas mehr Frames herauskitzeln.



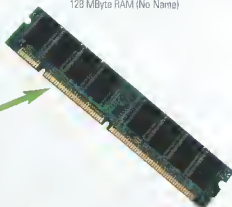
Festplatte

Fürs Erste dürften 20,4 Gigabyte ausreichen. Eine Festplatte mit der Kapazität kostet ungefähr 340 Mark. Wir empfehlen hierbei die Maxtor 52049H3 mit 8,7 Millisekunden Zugriffszeit, 2048 KByte Cache, 7200 U/Min und dem top-aktuellen Ultra-DMA/100-Standard. Dank letzterem leistet die Platte auch in künftigen Rechnern noch treue Dienste.

Maxtor 52049H3



128 MByte RAM (No Name)



Speicher

Zunächst einmal dürften 128 MByte RAM ausreichen. Bei anspruchsvollen Spielen verspielen Sie zwar ab und zu ein paar Ruckler kurz nach Spielbeginn – als preisbewusster Käufer reicht Ihnen aber ein 128 MByte No-Name-Riegel zum Preis von circa 100 Mark. Speicher ist zurzeit übrigens so günstig wie seit 16 Monaten nicht mehr.

AUF EINEN BLICK

Prozessor:	170 Mark
Mainboard:	310 Mark
Grafikkarte:	330 Mark
Festplatte:	340 Mark
CD-Laufwerk:	105 Mark
Speicher:	200 Mark
Gehäuse:	130 Mark
Floppy-LW:	40 Mark
Maus:	50 Mark
Tastatur:	50 Mark

Insgesamt (circa): 1725 Mark

Individuell zusammengestellte PC-Systeme

DER VERNÜNFTHIGE

In dieser Konfiguration zeigen wir einen PC, der sich aus leistungsfähigen und preislich vernünftigen Komponenten zusammensetzt.



ASUS A7V

Mainboard

Wenn Sie ein Mainboard suchen, das technologisch auf der Höhe der Zeit steht, dann greifen Sie am besten zum **ASUS A7V** mit »Via Apollo KT 133«-Chipsatz. Dank 133 MHz Front-Side-Bus und Ultra-DMA/100 kann man eventuelle Leistungseinbrüche des 700 MHz teuren Mainboard jedenfalls nicht in die Schuhe schieben.

DVD-Laufwerk

Wenn man sich schon ein Laufwerk kauft, dann sollte es auch DVDs lesen können. Zwar gibt es noch so gut wie gar keine Spiele für DVD-Laufwerke, doch hin und wieder möchte man sich vielleicht einen Film anschauen oder in diversen Lokalen stöbern. Wir empfehlen das **Toshiba SD-M1402** mit 12/40-facher Geschwindigkeit zum Preis von 290 Mark.



Toshiba SD-M1402



Athlon Thunderbird 900 MHz

Prozessor

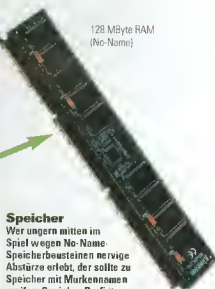
Die derzeit beste Wahl ist ein **Athlon Thunderbird** Prozessor mit 900 MHz. Das gute Stück kostet gerade mal 540 Mark und bietet genügend Leistung, um auch den Hardware-Hunger der anspruchsvollsten Spiele zu stillen. Zum Vergleich: Ein etwa gleich getakteter Pentium III kostet circa 1000 Mark.



Soundkarte

Bließ keine Onboard-Soundkarte, sagt sich der vernünftige Spieler-Geist. Wer eine absolut zuverlässige Soundkarte mit wichtigen Eigenschaften (2x Line Out, Environ-

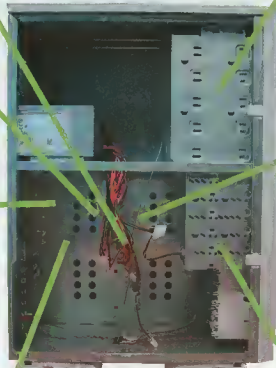
mental Audio, AC-3 Ausgang, dickes Softwarepaket) sucht, der liegt mit der **Sound Blaster Live!** Play-er 5.1 goldrichtig. Außerdem erhält man vom Hersteller der 700 Mark günstigen Karte einen exzellenten Treibersupport.



128 MByte RAM (No-Name)

Speicher

Wer ungern mitten im Spiel wegen No-Name-Speicherbausteinen nervige Abstürze erlebt, der sollte zu Speicher mit Markennamen greifen. **Speicher Profi Kingston** hat die 78 MByte-Bank für 290 Mark (133 MHz, ECC, CL2) im Programm.



Grafikkarte

GeForce-2-Grafikkarten gibt es zwar schon seit geraumer Zeit, doch die Leistung einer normalen GeForce mit DDR-Speicher ist keinesfalls zu verachten. Also hat mit der **Eraser X** ein solches Modell im Programm. Das Kärtchen bietet 32 MByte RAM und kostet 480 Mark. GeForce-2 Modelle wandern erst ab 200 Mark über den Ladentisch.



Eisa Eraser X2



IBM DTLA307040

Festplatte

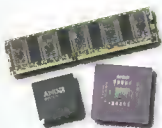
Je mehr Platz, desto besser. Doch das Ganze sollte auch im vernünftigen Rahmen bleiben. Unser Tipp ist deshalb die **30 Mark teure DTLA 307040** von IBM. Der Massenspeicher verfügt über 30,7 Gigabyte, was fürs Erste ausreichen sollte. Natürlich wird auch der neue Ultra-DMA/100-Standard unterstützt.

AUF EINEN BLICK

Prozessor:	540 Mark
Mainboard:	390 Mark
Grafikkarte:	480 Mark
Soundkarte:	200 Mark
Festplatte:	380 Mark
DVD-Laufwerk:	290 Mark
Speicher:	290 Mark
Gehäuse:	200 Mark
Floppy-LW:	40 Mark
Maus:	90 Mark
Tastatur:	90 Mark
Insgesamt (circa):	2990 Mark

DER EXTREME

Bei folgender Konfiguration zeigen wir einen typischen Freak-PC, der sich ausschließlich aus Nobel-Komponenten zusammensetzt.



Athlon Thunderbird 1100 MHz

Prozessor

Wenn es nicht schnell genug sein kann, der holt sich am besten einen Athlon Thunderbird 1100 MHz zum Preis von 900 Mark. Das gute Stück nimmt es sogar mit einem wesentlich teureren Pentium 4 auf.



Soundblaster Live! Platinum 5.1

Soundkarte

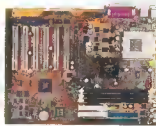
Wir empfehlen in dieser Konfiguration nicht etwa die »Soundblaster Live! Player 5.1«, sondern die große Schwester namens »Soundblaster Live! Platinum 5.1«. Die Leistung bleibt die gleiche, jedoch wurde jede Menge Zubehör in das 900 Mark-Paket gesteckt (zum Beispiel eine Fernbedienung und die 5-1/4-Frontblende namens »Live Drive«).



Hercules 3D Prophet II GTS Pro

Grafikkarte

Bei der Grafikkarte geht ein Profi-Zocker keine Kompromisse ein. Er sucht sich eine der schnellsten Kertou mit » GeForce 2 GTS«-Chip aus. Zur Auswahl stehen die GeForce 2 Ultra (ab 1500 Mark), die GeForce 2 GTS Pro (ab 1000 Mark) und die GeForce 2 GTS (ab 620 Mark). Für welche Karte man sich entscheidet, hängt natürlich ganz vom Geldbeutel ab. Wir wählen für unser Beispiel eine Hercules 3D Prophet II GTS Pro zum Preis von 1070 Mark.



Abit KT7 Raid

Mainboard

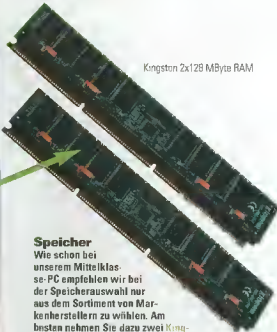
Wer nur Edel-Komponenten in seinen Rechner stopft, der denkt nicht weiter als bis zum Abit KT7-Raid. Das 420 Mark teure Mainboard ist mit einem Raid-Controller ausgestattet, der zur Leistungssteigerung den Anschluss von identischen Festplatten ermöglicht. Außerdem sind die Boards von Abit in der Dvdrlocker-Szene meist die erste Wahl.

Toshiba SD-M1502



DVD-Laufwerk

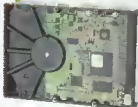
Wenn schnell nicht schnell genug ist, dann dürfen Sie mit dem Toshiba SD-M1502 gerade so zufrieden sein. Mit 16-facher DVD- und 48-fach CD-ROM-Geschwindigkeit sollten Spiele-Installationen fix erledigt sein. Preis: 250 Mark.



Kingston 2x128 MByte RAM

Speicher

Wie schon bei unserem Mittelklasse-PC empfehlen wir bei der Speicherauswahl nur aus dem Sortiment von Markenherrstellern zu wählen. Am besten nehmen Sie dazu zwei Kingston-Bausteine (133 MHz, ECC, CL2) zum Preis von insgesamt 580 Mark.



Maxtor 54610H6

Festplatte

Mit 40,1 GByte Speicherplatz dürften selbst Hardcore-Spieler nicht so schnell von Platzproblemen heimgesucht werden. Die Maxtor 54610H6 arbeitet mit Ultra-DMA/100 und kostet moderate 490 Mark. Dank der Raid-Option des Mainboards kauft sich der Profi diese Festplatte gleich zwei Mal.

AUF EINEN BLICK

Prozessor:	900 Mark
Mainboard:	420 Mark
Grafikkarte:	1070 Mark
Soundkarte:	500 Mark
Festplatte(n):	1080 Mark
DVD-Laufwerk:	250 Mark
Speicher:	580 Mark
Gehäuse (300 W):	240 Mark
Floppy-LW:	40 Mark
Maus:	90 Mark
Tastatur:	90 Mark
Insgesamt (circa):	5360 Mark



KÜHLE KÖPFE

Gute CPU-Kühlung ist heute wichtiger als je zuvor. Dennoch wird beim PC-Kauf kaum auf den Kühler geachtet, obwohl dieser entscheidenden Einfluss darauf hat, ob der Computer stabil und zuverlässig läuft.

Ein heißer Tag im Sommer oder auch eine mit voller Kraft bullernde Wohnungsheizung bringt so manchen PC ins Schwitzen. Abstürze durch eine überhitzte CPU sind dann keine Seltenheit. In den vergangenen Jahren ist die Leistungsaufnahme von Prozessoren ständig gestiegen.

Die erste Intel-CPU, für die ein Kühler empfohlen wurde, war der i486DX2-66 mit einer Leistungsaufnahme von maximal sechs Watt. Zum Vergleich: Ein Gigahertz-PIII verbraucht 33 Watt, der Athlon mit 1000 MHz Taktfrequenz »verbrät« sogar bis zu 65 Watt. Maßnahmen, die Leistungsaufnahme zu verringern, wie etwa eine niedrigere CPU-Kernspannung, haben den höheren Verbrauch durch steigende Taktfrequenzen und größere Komplexität der neueren CPUs nicht kompensieren können.

Für Prozessoren, die nicht übertaktet werden sollen, muss der Kühler lediglich leistungstark genug sein, die CPU-Temperatur auch an einem heißen Sommertag nicht den zulässigen Maximalwert überschreiten zu lassen. Bei aktuellen Prozessoren für PCs liegt dieser (je nach CPU-Typ) zwischen 65 und 85 Grad Celsius.

Sollen Prozessoren übertaktet werden, ist gutes Kühlen aus zwei Gründen besonders wichtig: Zum einen produzieren übertaktete CPUs mehr Wärme (die Leistungsaufnahme wächst linear mit der Taktfrequenz und quadratisch mit der Spannung), die von leistungsschwachen Kühlern nicht mehr abgeleitet werden kann. Als Folge davon wird die zulässige Betriebstemperatur überschritten.

Im schlimmsten Fall kann dies zu Schäden an der CPU führen. Zum anderen ist die Wehrschwindigkeit, dass sich ein Prozessor auf eine bestimmte Taktfrequenz übertakten lässt, umso höher, je geringer die CPU-Temperatur ist. Beim Übertakten gilt also: je kühler, desto besser.

Kühler-Bauformen und Kompatibilität

Derzeit sind im PC-Bereich drei Kühlerkörper-Typen aktuell: Socket-Kühler, SECC1-Kühler, und SECC2-Kühler. Ersterer wird für gesockelte CPUs geeignet, angefangen vom Pentium bis hin zum gesockelten PIII (Coppermine) und Celeron (Coppermine-128) sowie den AMD-Prozessoren Athlon (Thunderbird) und Duron. SECC1-Kühler passen auf den im Slot-A-Format gefertigten Athlon und ältere Pentium-II-Prozessoren. SECC2-Kühler sind für Pentium III und neuere Pentium II geeignet. Letztere gibt es sowohl in SECC1- als auch in SECC2-Bauform: Die Modelle bis 333 MHz sind im SECC1-Format ausgeführt. Sämtliche PIII-Varianten mit 450 MHz oder noch höherer Taktfrequenz sind nur im SECC2-Format erhältlich. Die Modelle mit 350 und 400 MHz existieren dagegen sowohl im SECC1- als auch im SECC2-Format. Die beiden Bauformen lassen sich leicht unterscheiden: Ist bei ammontiertem Kühlkörper die Platine mit dem CPU-Kern sichtbar, handelt es sich um eine SECC2-CPU.

Für Prozessoren, die mit einem »Slotkette« (Slot-zu-Socket)-Adapter betrieben werden, müssen Kühler für Socket-CPU's verwendet werden. Eine Abwärtskompatibilität innerhalb der jeweiligen Kühlkörper-Bauform ist ge-



Die Größe macht's: links der Cooler Master DP2-5H54, rechts der Global WIN VGS32

währleistet: Man kann also ohne Weiteres einen Athlon-Kühler auf einen Pentium II setzen oder einen Celeron-II-Kühler auf einen Pentium. Umgekehrt geht es nicht: So ist ein Kühlkörper für den Pentium II in der Regel für einen Athlon nicht leistungsstark genug, und ein für Pentium, K6 oder Celeron entwickelter Socket-Kühler wird in den meisten Fällen nicht auf einen neuen Celeron (Coppermine-128) oder Pentium III (Coppermine) passen. Der Grund hierfür ist, dass die Kontaktfläche zwischen CPU und Kühler bei diesen Prozessoren sehr klein ist, was dazu führen kann, dass manche Kühler auf der CPU „kipplern“. Abhilfe schafft hier ein Adapterplättchen: Dabei handelt es sich um eine vierreieckige Metallplatte, die in der Mitte eine Aussparung für den CPU-Kern aufweist und genauso dick ist wie der CPU-Kern selbst. Diese Metallplatte vergrößert zwar die Kontaktfläche zwischen CPU und Kühlkörper, kann sich aber trotzdem negativ auf die Kühlung auswirken, da sie den Anpressdruck zwischen dem Kühler und dem hitzerzeugenden Prozessor-Kern verringert.

In Zukunft wird Intel hauptsächlich Prozessoren im Socket-Format herstellen. Daher gehören SECC2-Kühler für den Pentium III im Slot-Format zu den Auslaufmodellen. Längerfristig gilt dies auch für SECC1-Kühler, da AMD die Produktion von Prozessoren im Slot-A-Format ebenfalls einstellen wird. Die Zukunft gehört den Kühlern für gesockelte CPUs. Daher standen im Popo-Labor für diesen Vergleichstest hauptsächlich Kühlkörper für Socket-Prozessoren. Da der Slot-A-Athlon derzeit noch erhältlich und zudem bei Overclockern sehr beliebt ist, werden auch SECC1-Kühler getestet.

Der Kühlkörper

Ein guter Kühlkörper muss eine möglichst große Oberfläche haben. Die Kühlrippen sollten so angeordnet sein, dass der Luftstrom vom Lüfter ohne übermäßiges Verwirbeln die Hitze abführt. Weiterhin muss das Design die Wärme über den gesamten Kühlkörper verteilen. Im Prinzip gilt bei Kühlkörpern: je größer, desto besser. Allerdings setzen Motherboard und Gehäuse der Kühlergröße Grenzen: Vor allem zu große Slot-Kühler (SECC1, SECC2) blockieren oftmals einen oder mehrere DIMM-Slots auf den Mainboards. Um eine zu hohe mechanische Belastung des Motherboards zu verhindern, sollte der Kühlkörper auch nicht übermäßig schwer sein.

Das Material der Wahl für Kühlkörper ist Aluminium. Es ist leicht, preiswert und gut zu verarbeiten, beispielsweise durch Extrusion – die von den meisten Kühlkörperherstellern verwendete Produktionsmethode. Die hier getesteten Kühler werden bis auf die Modelle von Alpha und RDJD mit diesem Verfahren hergestellt. Alpha verkauft kaltgeschmiedete Kühlkörper, während RDJD ein „ofed“ Fined genannte Kühlerdesign verwendet. Hier bestehen die Kühlrippen aus einer dünnen gefalteten Aluminiumplatte.

Kupfer hat eine etwa doppelt so hohe Wärmeleitfähigkeit wie Aluminium. Trotzdem ist es für die Produktion von CPU-Kühlkörpern nicht so gut geeignet. Neben dem hohen Preis und der schwierigeren Verarbeitung – Kupfer lässt sich schlecht extrudieren – ist es hauptsächlich das hohe Gewicht, das Kupfer für leistungsstarke Kühlkörper ungeeignet macht. Ein Kupfer-Kühlkörper vom Format des Global Win VOS32 zum Beispiel wäre →

EMPFEHLUNGEN

Socket-Kühler: Alpha FC-PAL35/PAL6035

**PCPLAYER
TEST-SIEGER**

Das aufwändige Design des FC-PAL35 für Pentium III und des PAL6035 für Athlon-Prozessoren mit feinen Kühlrippen und eingelassenen Kupferplatte zieht sich aus: Der Kühler lässt die Modelle anderer Hersteller hinter sich. Wer seine CPU auf einen »Slot«-Adapter montieren möchte, sollte für maximalen Overclocking-Speed lieber zum PEP66 greifen – der bietet die gleiche Leistung wie seine geringfügig preiswerteren Schwägermodelle, ist aber niedriger gebaut und blockiert so maximal einen DIMM-Slot. Die Alpha-Lüfter sind sowohl mit YS-Tech-Lüftern, als auch mit Sanyo-Denki-Lüftern verfügbar. Die Sanyo-Denki-Versionen konnten in Bezug auf Geräuschentwicklung eher überzeugen, sind aber derzeit in Deutschland nicht verfügbar.

Slot-A-Kühler (SECC1): Global WIN VOS32

Der Global WIN VOS32 bietet beste Leistung, ohne dabei allzu teuer zu sein. Darüber hinaus ist er wesentlich flexibler einsetzbar als alle anderen SECC1-Kühler: Er passt sogar auf

SECC2-CPU's. Einziger Kritikpunkt ist die hohe Geräuschentwicklung, bedingt durch den Einsatz sehr leistungsstarker Lüfter. Für Gehäuse, bei denen direkt hinter der CPU ein Gehäuselüfter angebracht werden kann, bietet sich der VOS32+ mit zusätzlichem 80-mm-Lüfter und »Fan Duct«-System an. In dieser Konfiguration belegt der VOS32 von Global Win unangefochten den ersten Platz in Sachen Kühlung.

Socket-Kühler: Global WIN FKP32

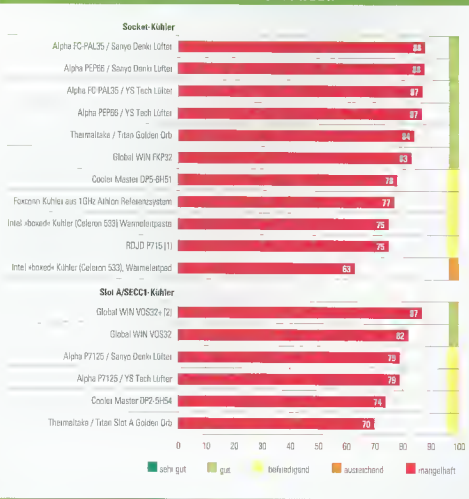
**PCPLAYER
PREIS-TIPP**

nicht allzu weit von den Spitzenprodukten von Alpha entfernt. Im Vergleich zu diesen ist er jedoch mit 50 Mark für deutlich weniger Geld zu haben und hat sich damit die Budget-Empfehlung rühlich verdient.

Slot-A-Kühler (SECC1): Cooler Master DP2-5H54

Wer nicht aus Überkanten denkt, erhält mit dem Cooler Master DP2-5H54 einen leistungsfähigen, aber dennoch leisen Kühler zu einem fairen Preis.

GESAMTWERTUNG KÜHLER



Vergleichstest: CPU-Kühler

EINZELWERTUNG

So bewerten wir

Die Beurteilung der CPU-Kühler setzt sich aus drei Kategorien zusammen: Leistung, Ergonomie und Ausstattung. Der Schwerpunkt liegt dabei mit 80 Prozent Anteil an der Gesamtbewertung ganz klar auf der Leistung. Diese basiert auf einer einfachen Temperaturmessung. Schließlich sollen Kühler auch nichts anderes machen, als die Temperatur der CPU möglichst niedrig zu halten. Das Wichtigste an einem Kühler ist also die Leistung und nicht etwa die Ergonomie oder Ausstattung.

Die Bewertung der Ergonomie der Lüfter basiert auf einer subjektiven Lautstärkeurteilung im direkten Vergleich der Lüfter untereinander. Die Bewertung wird in Schulnoten vorgenommen. Zu beachten ist, dass die Benennung der Sockel-Kühler nicht direkt mit denen der Slot-Kühler vergleichbar ist. Letztere verfügen in der Regel über zwei Lüfter und sind somit entsprechend lauter als die Sockel-Kühler. In der Gesamtbewertung geht die Lautstärkeurteilung in Form von Ergonomie mit zehn Prozent ein.

Die restlichen zehn Prozent Anteil an der Gesamtbewertung entfallen auf die Ausstattung. Unter diesem Punkt wird der Lieferumfang in Form einer Wärmeleitpaste und Einbauleitung bewertet. Zusätzliche Ausstattungsmerkmale wie zum Beispiel die SEC2-Kompatibilität beim VDS32 oder das Fan-Duct-System beim VDS32+ werden ebenfalls berücksichtigt.

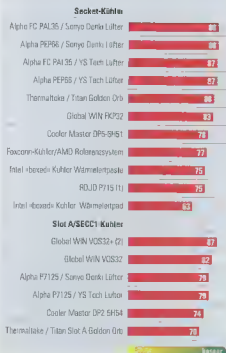
Eine Bewertung von Service beziehungsweise Garantie erfolgt nicht. Bei hochwertigen Kühlern liegt die Entscheidung über die Länge der Garantiezeit üblicherweise beim Händler. In Deutschland ist die Garantiezeit in der Regel nicht länger als ein Jahr. Wie die Erfahrung jedoch zeigt, ist eine hochwertige Kombination von Lüfter und

Kühlkörper selten von einem Ausfall betroffen.

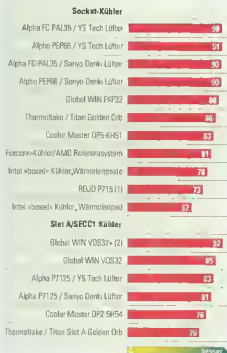
Somit ist die Garantie kein relevanter Bewertungsfaktor. Gleiches gilt für Service und Support. Einen Lüfter in Betrieb zu nehmen, dürfte kein Problem sein.

Wenn trotzdem Bedarf an Service besteht, sollte man sich nach einem Händler umsehen, der sich auf den Vertrieb von hochwertigen Kühlern spezialisiert hat. Dort wird einem in der Regel besser geholfen als etwa bei einem großen Discounter.

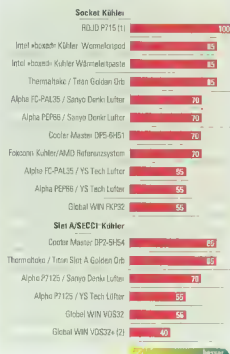
GESAMT



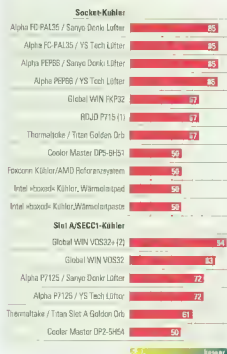
LEISTUNG



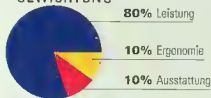
ERGONOMIE



AUSSTATTUNG



GEWICHTUNG



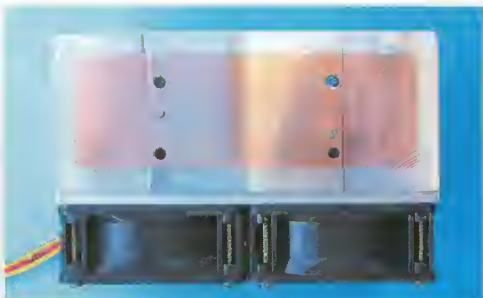
→ so schwer, dass er beim Herumtragen des PCs die CPU aus der Halterung reißen würde. Es gibt zwar durchaus CPU-Kühler, die ausschließlich aus Kupfer bestehen, allerdings sind sie klein und entsprechend wenig leistungstark.

Alpha hat eine Lösung gefunden, wie sich die guten Wärmeleiteigenschaften des Kupfers mit den guten mechanischen Eigenschaften von Aluminium kombinieren lassen: In die Bodenfläche des Kühlers ist eine Kupferplatte eingelassen, die die Wärme über den Kühler verteilt – die Kühlinnen selbst bestehen aus Aluminium.

Die Farbe des Kühlkörpers spielt übrigens keine Rolle. Zuerst strahlt ein schwarzes Objekt Wärme besser ab; Kühlkörper geben die Wärme allerdings fast ausschließlich durch Konvektion und nicht durch Wärmestrahlung ab. Für diesen Effekt ist die Farbe irrelevant.

Lüfter

Idealerweise sollte ein Lüfter sowohl sehr leistungstark als auch sehr leise sein. Doch diese beiden Eigenschaften sind unvereinbar. Eine höhere Luftförderleistung bewirkt zwangsläufig eine höhere Lautstärke, so dass jeder Kühlerhersteller bei der Wahl des Lüfters immer einen Kompromiss zwischen Leistung und Lautstärke eingehen muss. Bei gleicher Luftförderleistung ist ein größerer Lüfter in der Regel leiser als ein kleinerer – bedingt durch die geringere Drehzahl. Daher gilt auch bei Lüftern: je größer, desto besser. Bei aktuellen CPU-Kühlern kommen Lüfter in Größen



Eine in die Bodenplatte eingelassene Kupferschicht sorgt – wie hier beim P7125 vom japanischen Hersteller Alpha (www.microlog.co.jp) – für einen wesentlich verbesserten Wärmetransfer.

Kugellagerlüfter (oft zu erkennen an der Aufschrift »Ball Bearing« oder einfach nur »Balle«) sind wesentlich zuverlässiger. Allerdings benötigt jeder Lüfter, um Längskräfte aufnehmen zu können, zwei Lager. Vor allem bei kleineren Lüftern von 50 Millimeter und weniger ist hier die Kombination aus einem Kugellager und einem Gleitlager beliebt. Hochwertige größere Lüfter sind hingegen oftmals mit zwei Kugellagern ausgestattet (»Two Balls« oder »Dual Ball Bearing«).

Generell sollte man beim Käufer Lüfter mit Kugellagern vorziehen, da sie langfristig zuverlässiger sind. Es gibt allerdings auch Ausnahmen: Papst stellt beispielsweise Lüfter mit Sinter-Gleitlagern her (zu erkennen an dem Buchstaben »G« in der Typenbezeichnung), die besonders leise sind und sich in puncto Zuverlässigkeit nicht hinter kugellagerten Modellen zu verstecken brauchen. Alle in diesem Vergleichstest getesteten Lüfter sind mit Kugellagern respektive zwei Kugellagern ausgestattet.

Die Luftförderleistung (Volumenstrom) von Lüftern wird meistens in CFM (cubic feet per minute, Quadratefuß pro Minute) angegeben. Selbst in Europa sind metrische Einheiten wie m³/h eher wenig gebräuchlich. Die für CPU-Kühler verwendeten Lüfter liefern üblicherweise zwischen sechs und 30 CFM.

Eine gute Lösung, um das Problem der Unvereinbarkeit von hoher Leistung und geringer Geräuschentwicklung zu umgehen, ist eine Temperaturregelung für Lüfter. Temperaturgesteuerte Lüfter wie die Variofan-Serie von Papst – zu erkennen am »V« in der Modellbezeichnung – sind schon lange verfügbar. Trotzdem sind CPU-Kühler mit geregelten Lüftern bislang eine Seltenheit.

Das Interface-Material

Auch eine Oberfläche, die beim Anschauen und Anfassen glatt wirkt, ist unter dem Mikroskop rau und kantig. Das gilt natürlich auch für Prozessoren und Kühlmaterial. Wenn man den Kühlkörper direkt auf die CPU setzt, befinden sich dazwischen viele kleine luftgefüllte Spalte. Da Luft ein guter Wärmeisoliator ist, wirkt sich dies sehr negativ auf den Wärmetransfer zwischen CPU und Kühlkörper aus. Die Lösung für dieses Problem ist ein Interface-Material in Form von Wärmeleitpaste oder einem Wärmeleitpad, das zwischen CPU und Kühler aufgetragen respektive angebracht wird. Wärmeleitpads haben den Vorteil, dass sie direkt am Kühlkörper angebracht sind und so eine schnelle und saubere Montage erlauben. Wärmeleitpaste bietet jedoch in der Regel eine deutlich bessere Wärmetransferleistung.

Der Einfluss des Interface-Materials sollte auf keinen Fall unterschätzt werden. Das Ersetzen des vorinstallierten Wärmeleitpads durch hochwertige Wärmeleitpaste bei dem Kühler eines Intel-»boxed«-Celeron/533 bewirkt einen Temperatursturz von acht Grad Celsius. Das ist umso beachtlicher, wenn man bedenkt, wie gering im Vergleich dazu die Unterschiede zwischen verschiedenen Kühlermodellen sind. Wer also die Kühlung seiner CPU verbessern will, ohne viel Geld auszugeben, sollte zunächst an Wärmeleitpaste denken. Diese gibt es sehr preiswert in jedem Elektronikladen. Standard-Wärmeleitpaste basiert in der Regel auf Silikon und Zinkoxid und hat eine Wärmeleitfähigkeit von etwa 1 W/mK. Hochleistungs-Wärmeleitpaste, wie zum Beispiel die von Frozen Silicon (www.frozensilicon.de) und Thetatech (www.thetatech.de), erreicht sogar 2,9 W/mK.

Zum Vergleich: Aluminium hat eine Wärmeleitfähigkeit von 221 W/mK. Daher sollte man Wärmeleitpaste so dünn wie möglich auftragen: Eine zu dicke Schicht verschlechtert den Wärmetransfer. Wenn auf dem Kühler bereits ein Wärmeleitpad vorhanden ist, sollte es vor dem Auftragen der Paste unbedingt entfernt werden. Auf der Internetseite www.heatsinkguide.com finden Interessierte zum Thema Kühlung weitere Informationen. (PC Proff)



Der Lüfter des ROJO P715 ist temperaturgesteuert. Rechts vom Lüftermotor ist der Sinter-Temperatursensor zu erkennen.

von 45 mal 45 ml bis 60 mal 60 mal 25 Millimeter zum Einsatz.

Natürlich entscheiden nicht nur Größe und Leistung über die Lautstärke eines Lüfters, sondern auch der Lagertyp und die Qualität. Zwei Lagertypen sind für Lüfter verbreitet: Gleitlager und Kugellager. Gleitlager (»Sieve Bearing«) sind vor allem in sehr preiswerten Lüftern zu finden: Sie sind leiser, aber oft unzuverlässiger. Der billigste Gleitlagertyp besteht aus einem Ring aus porösem Material, der mit einem Schmiermittel getränkt ist. In diesem Ring rotiert die Achse des Lüfters. Ist das Schmiermittel verbraucht, beginnt der Lüfter ungewohnte Geräusche zu machen und geht schließlich kaputt.

Vergleichstest: CPU-Kühler

PCPLAYER
TEST-SIEGER**ALPHA**
FC-PAL35/PAL6035

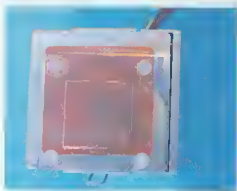
Der Alpha FC-PAL35 für Pentium III und Celeron sowie das Modell ohne Abstandhalter PAL6035 für die neuen AMD-Chips Athlon (Thunderbird) und Duron sind sehr aufwändig kaltgeschmiedete Kühler: Beide verfügen über 346 feine, hexagonale Kühlstäbe und eine in den Boden des Kühlkörpers eingelassene Kupferplatte. Der Aufwand lohnt sich: Alpha erobert sich damit die Spitzenposition unter den Sockel-Kühlern.

In der Standardausstattung arbeiten beide Kühler mit Lüftern von Sanyo Denki. Zahlreiche Online-Shops wie etwa Thetatech kaufen jedoch die Alpha-Kühlkörper einzeln und bündeln sie mit den von Global Win gelieferten

YS-Tech-Lüftern, da diese leistungsstärker und preisgünstiger sind. Die höhere Leistung wird allerdings mit einer deutlichen Zunahme der Lautstärke relativ teuer erkauft.

Der FC-PAL35 passt auf alle Motherboards und ist prinzipiell auch für Boards mit Slot-Zu-Sockel-Adaptoren (Stotket) geeignet. Auf Grund der großen Höhe blockiert er in diesem Fall bei manchen Boards (wie zum Beispiel beim Asus P3B-F) allerdings zwei DIMM-Slots. Um einen sicheren Halt auf FC-PGA-CPUs zu ermöglichen, hat Alpha dem FC-PAL35 kleine Abstandhalter aus Plastik spendiert. Diese verhindern allerdings einen Einsatz auf AMDs Thunderbird- und Duron-Prozessoren, da diese CPUs schon ab Werk mit ähnlichen Abstandhaltern versehen sind. Wird der FC-PAL35 auf einem Thunderbird oder Duron installiert, bleibt zwischen CPU und Kühlkörper ein kleiner Spalt, der den Wärmetransfer völlig verhindert und so ein sofortiges Überhitzen der CPU bewirkt. In Verbindung mit AMD-CPUs sollte daher der PAL6035 – ohne Abstandhalter – zum Einsatz kommen.

Die sehr guten Leistungswerte der Alpha-Kühler schlagen sich auch im Preis nieder: Mit jeweils

**ALPHA**
PEP66

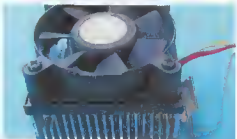
Der PEP66 wurde speziell für Slot-1 Boards mit Slotket-Adaptern entwickelt: die langen Kühlrippen werden von einem seitlich montierten Lüfter gekühlt. Trotz seiner dadurch niedrigeren Höhe als die Alpha-Modelle für den Sockel blockiert der PEP66 einen DIMM-Slot auf manchen Boards.

Auch der PEP66 ist mit einer Kupferplatte im Boden versehen und liegt in Sachen Kühlleistung gleichauf mit den anderen Alpha-Modellen in diesem Test. Zwar passt der Kühler auch auf manche Sockel-Boards, doch sollte man in diesem Fall auf Grund des niedrigeren Preises bei gleicher Leistung

eher zu den entsprechenden Sockel-Modellen greifen. Der PEP66 mit YS-Tech-Lüftern schlägt mit knapp 100 Mark zu Buche. Auch beim PEP66 ist die Unterseite des Kühlers mit kleinen Abstandhaltern versehen, die einen Einsatz mit den neuen AMD-Prozessoren im Sockel-Format Athlon (Thunderbird) und Duron verhindern.

COOLER MASTER
DP5-6H51

Der Cooler Master DP5-6H51 ist ein solider Standardkühler. Für einen relativ niedrigen Preis von 39 Mark erhält man einen



Kühler, der für alle derzeit auf dem Markt befindlichen Sockel-CPUs geeignet und mit einem hochwertigen kugellagierten Lüfter ausgestattet ist.

Der DP5-6H51 bietet zwar bessere Leistung als der Intel Standardkühler, die Spitzenvertreter von Alpha und Global Win erreicht er allerdings nicht. Standardmäßig ist der Kühler mit einem Wärmeleitpad ausgestattet. Eine für die Kühlung wesentlich effektivere Wärmeleitpaste ist im Lieferumfang ebenso wenig enthalten wie eine Einbauleitung. Somit erreicht der DP5-6H51 in der Ausstattung lediglich ein »ausrei-

chende«. Auch in Sachen Ergonomie kann der Lüfter nicht überzeugen. Hier sollte man eher zu den Modellen P715 von RDJD oder zum Golden Orb von Himatek greifen. Letzterer bietet darüber hinaus auch bessere Leistungswerte. Insgesamt erhält der DP5-6H51 nur die »befriedigende«.



75 Mark für die Version mit YS-Tech-Lüftern sind die Alpha-Modelle am oberen Ende der Preisskala angesiedelt. Die Version mit Sanyo-Denki-Lüftern ist in Deutschland derzeit nicht verfügbar. Der Eigenimport aus Japan oder den USA dürfte den Preis in den dreistelligen Bereich hochschrauben. Der Preis wird Overclocker trotzdem nicht abschrecken. Denn derzeit gibt es keinen besseren Kühler.

WERTUNG**LEISTUNG (80%):** ■■■■■**ERGONOMIE (10%):** ■■■■■**AUSSTATTUNG (10%):** ■■■■■**PCPLAYER**
GESAMT-
WERTUNG
88**WERTUNG****LEISTUNG (80%):** ■■■■■**ERGONOMIE (10%):** ■■■■■**AUSSTATTUNG (10%):** ■■■■■**PCPLAYER**
GESAMT-
WERTUNG
88**WERTUNG****LEISTUNG (80%):** ■■■■■**ERGONOMIE (10%):** ■■■■■**AUSSTATTUNG (10%):** ■■■■■**PCPLAYER**
GESAMT-
WERTUNG
78

GLOBAL WIN

WIN FKP32

Global Win war wohl der erste Kühlkörper-Hersteller, der den Trend zum Überbakter von Prozessoren erkannt hat. Bereits seit 1997 bietet dieser Hersteller spezielle Modelle an, die für das Überbakter von Prozessoren geeignet sind. Der FKP32 ist der Nachfolger der erfolgreichen Modelle FDP32 und FEP32.

In früheren Kühlertests zeichnete sich an der Spitze oft ein Duell Alpha gegen Global Win ab. Das ist auch bei diesem Test der Fall. Doch hat Global Win bei den Sockel-Kühlern dieses Mal den Kürzeren gezogen. Der FKP32 kann mit den beiden Modellen von Alpha

nicht ganz mithalten, die allerdings wesentlich teurer sind. Dennoch bietet der FKP32 ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Wie bei allen Kühlern mit den leistungsstarken YS-Tech-Lüftern ist der Hauptkritikpunkt die hohe Geräuschentwicklung. Global Win ist gerade dabei, den

FKP32 durch ein leistungsstärkeres Nachfolgemodell namens FOP32 zu ersetzen, das für diesen Test nicht mehr rechtzeitig eintraf.



WERTUNG

LEISTUNG [80%]:

ERGONOMIE [10%]:

AUSSTATTUNG [10%]:

PCPLAYER
GESAMT-
WERTUNG

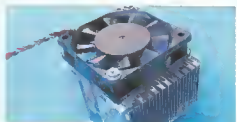
83

PCPLAYER
PREIS-TIPP

RDJD

P715

Der P715 ist der einzige Kühler in diesem Vergleichstest mit einem temperaturregelten Lüfter. Auch wenn der Wärmesensor



nicht optimal platziert ist – er sitzt im Luftstrom des Lüfters – erfüllt er dennoch seinen Zweck sehr gut.

Der P715 ist der leiseste Kühler im Test und hält trotzdem die Temperatur der Test-CPU im grünen Bereich. Da der Lüfter während des Tests nicht seine höchste Drehzahl erreicht, ist die Leistung des Kühlers unter Extrembedingungen besser, als das Testergebnis suggeriert. Trotzdem ist der P715 fürs Überbakter ungeeignet: Die maximale Kühlleistung wird erst bei einer recht hohen Temperatur erreicht – überhitzte CPUs, die nur bei niedrigen Temperaturen stabil laufen, könnten schon nicht mehr

funktionieren, bevor der Lüfter überhaupt seine maximale Leistung erreicht. Wer einen besonders ergonomischen Lüfter sucht, ist mit dem P715 bestens bedient. Allerdings kann der Lüfter nur online direkt vom Hersteller (www.rdjd.net) zu einem Preis von 14,50 US-Dollar bestellt werden.

WERTUNG

LEISTUNG [80%]:

ERGONOMIE [10%]:

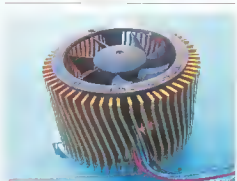
AUSSTATTUNG [10%]:

PCPLAYER
GESAMT-
WERTUNG

75

THERMALTAKE/TITAN

GOLDEN ORB



Der Golden Orb sticht schon äußerlich aus der Masse hervor: Der Kühlkörper ist rund und die Kühlrippen sind so engwinkelig, dass ihr Winkel dem des vom Lüfter kommenden Luftstroms entspricht. Das Design macht Sinn: Obwohl der Golden Orb verglichen mit den anderen Kandidaten sehr klein und auch nur mit einem relativ kleinen, in den Kühlkörper eingelesenen Lüfter versehen ist, kann er in punkto Leistung überzeugen. Mit der größeren und lauternden Konkurrenz von Alpha und Global Win kann sich der Golden Orb zwar nicht ganz messen, aber dafür blockiert er keine DIMM-Slots, wenn er auf

einem Slotket-Adapter montiert ist. Innovativ ist auch das Clip-System des Golden Orb: Man setzt den Kühler auf die CPU und dreht ihn fest. Leider wurde der Clip nur für FC-PGA-CPU entwickelt. Auf ältere PPGA-Celerons passt er nur mit Gewalt. Der 54 Mark teure Golden Orb bietet gute Leistung bei geringer Lautstärke.

WERTUNG

LEISTUNG [80%]:

ERGONOMIE [10%]:

AUSSTATTUNG [10%]:

PCPLAYER
GESAMT-
WERTUNG

84

REFERENZGERÄTE

INTEL- UND AMD-LÜFTER

Die beiden Kühler von AMD aus dem Gigahertz-Referenzsystem sowie der Intel-Kühler, der sich auf dem »boxed« Celeron/533 befindet, sind nicht einzeln erhältlich. Die Leistungswerte dieser Lüfter dienen als Referenzwerte.

Beim AMD-Kühler handelt es sich um einen recht kleinen Kühler mit einem Lüfter von 50 mal 15 Millimetern. Vielleicht wollte AMD ja durch die Wahl eines kleinen Kühlers für das Testsystem bewusst

demonstrieren, dass der Gigahertz-Thunderbird auch ohne besonders aufwändige Kühlung stabil läuft. Dieser Kühler ist definitiv nichts für Übertakter. Zudem ist der Foxconn-Kühler auf Grund des mit über 6000 Umdrehungen/Minute rotierenden Lüfters auch noch ziemlich laut.

Je nach Prozessor-Modell sind die Kühler bei den so genannten »boxed«-CPUs von Intel unterschiedlich. Für diesen Test wird der bei einem Celeron/533 mitgelieferte Kühler getestet. Da dieser Chip die höchste Leistungsaufnahme aller Celeron-Pro-

zessoren aufweist, dürfte es sich bei dem mitgelieferten Kühler um einen der leistungsfähigeren »boxed«-Kühler handeln. Dennoch konnte er in punkto Leistung nicht überzeugen. Der Kühler sorgt zwar für ausreichende Kühlung im normalen Betrieb, fürs Übertakten ist er jedoch definitiv ungeeignet. Der verwendete Lüfter von Nidec ist allerdings hochwertig und recht leise.

Overclocker haben Glück: Der Kühler lässt sich leicht von der CPU entfernen – ein Upgrade ist also möglich.

Vergleichstest: CPU-Kühler

ALPHA
P7125

Seit ihrem ersten speziell für Übertakter entwickelten Kühler P125, genießt die japanische Firma Alpha ein sehr hohes Ansehen in der Overclocking-Szene. Auch



der P7125 kann im Test mit sehr guter Leistung überzeugen, ist aber bei einem Preis von 129 Mark der teuerste Kühler. Trotz der erstenmaligen Größe des Kühlkörpers passt der P7125 auf alle Athlon-Motherboards. In sehr vielen Fällen wird allerdings ein DIMM-Slot blockiert. Zu bemängeln ist weiter das hohe Gewicht – wer seinen PC oft transportieren muss, sollte den P7125 meiden. Wie alle Alpha-Kühler gibt es den P7125 sowohl mit Senyo-Denki-Lüftern als auch mit Modellen von YS Tech.

Zu empfehlen ist eigentlich nur die Version mit Senyo Denki: Sie

ist die ideale Wahl für alle, die einen Kühler mit erträglichem Geräuschpegel wünschen, ohne jedoch wesentliche Kompromisse bei der Kühlleistung einzugehen. Wer sich mit der hohen Lautstärke der YS-Tech-Lüfter befassen kann, ist mit dem Global Win VDS32 besser bedient.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■■■
ERGONOMIE (10%):	■■■■■
AUSSTATTUNG (10%):	■■■■■

PCPLAYER
GESAMT-
WERTUNG
79

GLOBAL WIN
VOS32 / VOS32+PCPLAYER
TEST-SIEGER

Standardmäßig ist der 84 Mark teure VOS32 als Athlon-Kühler konfiguriert. Soll er auf einen PIII montiert werden, lässt sich dank der mitgelieferten SEC2-Clips der VOS32 sehr leicht umfunktionieren. In puncto Leistung kann das Modell voll und ganz überzeugen: Kein anderer Kühler kommt an die Leistung des VOS32 heran. Auch der VOS32 blockiert bei vielen Athlon-Boards einen DIMM-Slot. Ein weiterer Nachteil des VOS32 ist die sehr beachtliche Geräuschentwicklung, bedingt durch die zwei starken YS-Tech-Lüfter. Für absolute Overclocking-Freaks bietet Global Win noch den VOS32+ an. Die 99 Mark teure Plus-Version ist mehr als nur ein CPU-Kühler:

Ein zusätzlicher Gehäuselüfter mit 80 Millimetern Durchmesser sorgt mit dem so genannten Fan-Duct-System – eine Art Lufttrichter, der ein direktes Absaugen der Warmluft aus dem Gehäuse ermöglicht – für zusätzliche Kühlung. Das Fan-Duct-System passt nur, wenn im Gehäuse hinter der CPU eine Aussparung für einen Gehäuselüfter vorgesehen ist.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■■■
ERGONOMIE (10%):	■■■■■
AUSSTATTUNG (10%):	■■■■■

PCPLAYER
GESAMT-
WERTUNG
87

COOLER MASTER
DP2-5H54PCPLAYER
PREIS-TIPP

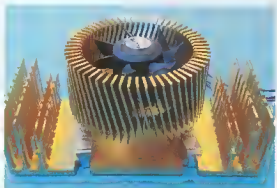
Mit den Boliden der Schwergewichtsklasse von Alpha und Global Win kann sich der Cooler Master DP2-5H54 leistungsmäßig nicht messen. Auch wenn das Modell fürs Übertakten nicht die erste Wahl ist, bietet es bei geringer Geräuschentwicklung doch recht gute Leistung. Wie alle Modelle in diesem Test verfügt auch der DP2-5H54 von Cooler Master über hochwertige kugelgelagerte Lüfter. Statt des standardmäßigen Wärmeleitpads sollte man sich jedoch eine entsprechende Paste besorgen, um die Kühlleistung, wie bei diesem Test, zu optimieren. Dank der geringen Bauhöhe blockiert der Lüfter auch keine

DIMM-Slots. Wegen der schwachen Ausstattung reicht es für den DP2-5H54 insgesamt nur für ein gutes »befriedigende«. Die »Budget-Empfehlung« der Redaktion hat es sich dank der Kühlleistung, der guten Ergonomie und des niedrigen Preises von knapp 50 Mark trotzdem verdient.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■■■
ERGONOMIE (10%):	■■■■■
AUSSTATTUNG (10%):	■■■■■

PCPLAYER
GESAMT-
WERTUNG
74

THERMALTAKE/TITAN
SLOT A GOLDEN ORB

Ginge es in diesem Vergleichstest nur um gutes Aussehen, so wäre der Golden Orb im Slot-A-Format der klare Gewinner. Er basiert auf dem gleichen Design wie die Socket-Version. Allerdings ist der runde Kühler hier um Flügel mit zusätzlichen Kühlrippen ergänzt. Trotz aller Eleganz: Viel Luftstrom ist durch nichts zu ersetzen und somit muss sich der Golden Orb leistungsmäßig gegenüber der Konkurrenz mit zwei Lüftern geschlagen geben. Zwar liegt er in puncto Ergonomie zusammen mit dem Cooler Master DP2-5H54 an der Spitze des Klassenments, doch ist dieser in Sachen Kühlleistung besser. Zum Übertakten ist der Lüfter somit weniger geeig-

net. Trotzdem bietet er immer noch bessere Leistungswerte als die im Handel erhältlichen Standard-Kühler. Somit ist der Slot A Golden Orb eine gute Wahl für alle, die bei ordentlichen Kühlleistungen auch Wert auf Ergonomie und Design legen. In Sachen Kompatibilität kann der Lüfter ebenfalls überzeugen: Er passt auf alle Athlon-Boards.

WERTUNG

LEISTUNG (80%):	■■■■■
ERGONOMIE (10%):	■■■■■
AUSSTATTUNG (10%):	■■■■■

PCPLAYER
GESAMT-
WERTUNG
70



LABORERGERBISSE

Sowohl in der Kühlleistung als auch in der Geräuscentwicklung unterscheiden sich die derzeit erhältlichen Prozessor-Kühler für Sockel- und Slot-Prozessoren sehr stark voneinander.

Der Test mit den Sockel-Kühlern wird mit einem Celeron/533 durchgeführt, dessen Leistungsaufnahme bei 28,3 Watt liegt. Die Messung erfolgt über die im Chip integrierte Diode zur Temperaturmessung.

Das Testsystem basiert auf einem Asus P3B-F. Die Slot-A- beziehungsweise SECC1-Kühler werden mit einem in 0,25-Micron-Technik gefertigten Athlon/650 getestet, dessen Leistungsaufnahme von 54 Watt besonders hohe Anforderungen an die Testkandidaten stellt. Des Slot-A-Board Abit KA7 dient als Testplattform.

Da der Athlon keine interne Temperaturmessvorrichtung besitzt, wird die Test-CPU

mit einem entsprechenden Sensor ausgestattet, der in direktem Kontakt zum CPU-Kern mit Wärmeleitkleber unter der Athlon-Wärmetransferplatte befestigt ist.

Um eine Vergleichbarkeit der Messwerte zu gewährleisten, wird ein auf dem Kühler eventuell vorhandenes Wärmeleitpad entfernt. Zu berücksichtigen ist außerdem, dass die Kühlleistung mit Wärmeleitpaste sowie größer ausfällt als mit einem Wärmeleitpad. Alle Testkandidaten werden mit der gleichen Wärmeleitpaste (2,0 Watt/mK) in einem Minimalsystem ohne Festplatte und mit einer wenig Hitze erzeugenden Grafikkarte getestet. Unter Normalbedingungen ist die Gehäusestemperatur in der Regel höher

als bei diesem Test, wodurch sich Leistungsunterschiede zwischen einzelnen Kühlern stärker bemerkbar machen können.

Testergebnisse:

Sockel-Kühler

Bei den Sockel-Kühlern liegt die Temperaturdifferenz zwischen dem leistungsstärksten und dem schwächsten Modell im Test bei 7,5 Grad Celsius. Das erscheint zwar wenig, aber gerade bei überaktierten CPUs kann jedes Grad über die Stabilität des Gesamtsystems entscheiden. Alpha nimmt mit den Modellen FC-PAL35/PAL6035 und PEP66, die leistungsmäßig gleichauf liegen, den Spitzenplatz unter den Sockel-Kühlern ein. Die Versionen mit den stärkeren YS-Tech-Lüftern bieten eine minimal bessere Leistung, sind aber auch lauter als die Modelle mit den leiseren Sanyo-Denki-Lüftern.

Sehr gut, aber auch sehr laut ist der FKPS2 von Global Win. Wer hier auf ein Ouäntchen Kühlleistung verzichten kann, erhält mit dem Golden Orb eine leisere Alternative. Die übrigen Modelle können in puncto Leistung nicht mit den Spitzenmodellen mithalten. Es ist deutlich erkennbar, dass diese nicht fürs Überaktieren entwickelt wurden. Dies gilt insbesondere für den »boxed« Kühler von Intel.

Eine Sonderstellung nimmt hier der RDJD P715 ein: Auf Grund des temperaturgeregelten Lüfters, der während des Tests nicht seine maximale Drehzahl erreichte, ist die gemessene Kühlleistung wenig aussagekräftig und wird nur aus Gründen der Vollständigkeit aufgeführt.

Testergebnisse:

Slot-Kühler

Bei den Slot-A- beziehungsweise SECC1-Kühlern ist in puncto Leistung der VOS32+ der eindeutige Testsieger. Da es sich hierbei allerdings um eine Kombination von CPU-Kühler und Gehäuselüfter mit Luftleitsystem handelt, das sich zudem nicht in allen Gehäusen einsetzen lässt, ist ein direkter Vergleich mit den anderen Kandidaten nur bedingt zulässig.

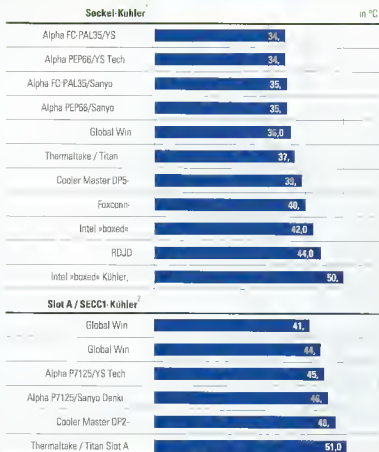
Doch auch der VOS32, die Version ohne Gehäusekühlsystem, bringt ausgezeichnete Kühlleistung und kann sich sogar knapp vor dem wesentlich aufwändiger gefertigten Alpha P7125 platzieren.

Auch bei den Slot-Kühlern bringt der Alpha mit YS-Tech-Lüftern erwartungsgemäß bessere Leistung als die leisere Variante mit Sanyo-Denki-Lüftern.

Mit immer noch guter Leistung bei geringer Geräuscentwicklung kann der Slot-A-Kühler von Cooler Master aufwarten. Der Golden Orb für den Athlon von Thermal-take liegt abgeschlagen auf dem letzten Platz.

Das ist dadurch zu erklären, dass er im Gegensatz zu den anderen Kühlern mit nur einem Lüfter ausgestattet ist. Dennoch bietet der Golden Orb selbst für die schnellsten Athlons genügend Kühlleistung, solange die CPUs nicht überaktiert sind.

CPU-TEMPERATUR



¹ Gehäusestemperatur: 28 Grad C

² Gehäusestemperatur: 32 Grad C, außer bei Global Win VOS32 (28 Grad C)

Vergleichstest: CPU-Kühler

COOLE ALTERNATIVEN

Neben den traditionellen Kühlmethoden gibt es noch eine Reihe unkonventioneller Verfahren zum Kühlen eines Prozessors.

Recht beliebt bei Extrem-Übertaktern sind Peltier-Elemente zum Kühlen der CPU. Dabei handelt es sich um Halbleiter-Bauelemente, die als Wärmepumpe arbeiten. Sobald man sie anschließt, wird es auf der einen Seite heiß und auf der anderen Seite kalt. Ein Peltier-Element transportiert jedoch nicht nur Wärme, sondern erzeugt auch in beachtlichem Maße selbst Abwärme. Jedes Peltier-Element kann nur eine bestimmte Wärmemenge transportieren. Die maximale Transportleistung »Dmax« ist dabei der entscheidende Parameter für die Kühlleistung. Ein Peltier-Element, das beispielsweise eine Wärmeleistung von 65 Watt transportieren kann, nimmt bis zu 100 Watt und mehr Leistung auf. Je tiefer die Wärmeabgabe der zu kühlenden Wärmequelle – also der CPU – unter der maximalen Transportleistung des Peltiers liegt, desto höher ist die Temperaturdifferenz zwischen kalter und warmer Seite des Peltier-Elements. Gibt die CPU mehr Leistung in Form von Wärme ab, als das Peltier-Element transportieren kann, dann bewirkt es lediglich ein zusätzliches Aufheizen des Prozessors. Folglich muss das verwendete Peltier-Element auf die CPU abgestimmt sein, die es zu kühlen gilt. Es darf auch nicht zu stark sein, denn in diesem Fall könnte ein Abkühlen des Chips deutlich unter Raumtemperatur zu einer Ansammlung von Kondenswasser führen. Auf Grund der hohen Abwärme sollten Peltier-Elemente nur zusammen mit sehr leistungsstarken Kühlern in Betrieb genommen werden. Außerdem sollte beim Verwenden von Peltiers der Gehäusekühlung besondere Aufmerksamkeit



Ähnlich wie Kryotech kühlt das Freon-System von Asetek die CPU mithilfe eines Kompressors.

geschenkt werden. Hierfür eignen sich Wasserkühlungen am besten, da sie die Abwärme direkt aus dem Gehäuse herausransportieren.

Wasserkühlungen

Schon vor Jahren gab es zahlreiche Homepages, auf denen private Bastler ihre oftmals sehr effektiven Eigenbau-Wasserkühlungen vorstellten. Auch gibt es schon seit längerer Zeit bei spezialisierten Online-Shops Einzelteile für den Selbstbau von Wasserkühlern zu kaufen. Die einfachste Wasserkühlung besteht nur aus einem Wärmetauscher, der auf die CPU montiert wird, einer Pumpe und einem Wasserbehälter. Für CPUs mit geringer Verlustleistung ist so ein System oftmals ausreichend. Bei Prozessoren mit höherer Leistungsaufnahme muss jedoch das Kühlwasser mit einem Radiator selbst gekühlt werden. Der erste Anbieter eines solchen professionell gefertigten Wasserkühlungs-Systems ist die taiwanische Firma Sentu (www.sentu.com.tw). Das Sentu-System wird mit Clips für alle gängigen CPUs ausgeliefert. Sogar für geöffnete Athlons ohne Wärmetransferplatte wird ein Befestigungssystem mitgeliefert. Innovaue aus Kanada (www.innovaue.com) verkauft die Sentu-Radiatoren zusammen mit dem Wasserkühlungs-Kit eines anderen Herstellers, das sogar mit zwei Wärmetauschern ausgestattet ist: einer für die CPU und einer für den Grafikchip. Aber auch in Deutschland finden

sich Anbieter für Wasserkühler wie beispielsweise Cooling Systems (www.cooling-systems.de).

Freon-Kühlung

Die wohl extremste Lösung zum Kühlen von Prozessoren greift auf die bei Kühlschränken bereits jahrzehntlang bewährte Technik zurück: eine Freon-Kühlung mit Kompressor. Zwei Firmen bieten solche Kühlschränke für PC-Prozessoren an: Kryotech (www.kryotech.com) und Asetek (www.asetek.com). Das Kryotech-System wird als so genanntes Barebone-System ausgeliefert – Motherboard und CPU sind fertig installiert. Die CPU wird auf minus 40 Grad C gekühlt. Kryotech garantiert dem Kunden, dass die CPU mit der angegebenen Taktfrequenz funktioniert – ein Übertaktungsrisiko besteht also nicht. Man kann als in puncto Overclocking unbedarfter Anwender ein Kryotech-System erwerben, ohne sich groß Gedanken über Overclocking und Kühlung machen zu müssen.

Wesentlich preisgünstiger ist das Kühlsystem von Asetek. Es ist insgesamt weniger aufwändig aufgebaut als das Kryotech-System und kühlt die CPU in Abhängigkeit der Verlustleistung auf etwa minus 20 bis minus 5 Grad Celsius. Der Kompressor des Asetek-Systems läuft mit zwölf Volt und wird vom PC-Netzteil gespeist. Auch mit dem Asetek-Kühlsystem sind beeindruckende Overclocking-Ergebnisse möglich. Eine Garantie, dass eine bestimmte CPU mit einer bestimmten Taktfrequenz funktioniert, gibt es allerdings nicht. Damit ist das Asetek-System eher interessant für ambitionierte Hobby-Overclocker als für den professionellen Einsatz in Firmen. CPU-Upgrades sind bei dem Asetek-Kühlsystem sehr einfach; es werden mehrere Isolationsmodule für verschiedene CPUs mitgeliefert. Die Wahl von Motherboard und CPU wird dem Kunden überlassen, allerdings ist das Kühlsystem derzeit nur mit Motherboards mit Slot A oder Slot 1 kompatibel. Sowohl Kryotech- als auch Asetek-Systeme sind in Deutschland bei www.thetatech.de erhältlich.



Die Wasserkühlung des Herstellers Sentu (links) enthält einen Wärmetauscher, während die Lösung von Innovaue gleich über zwei praktische Wärmetauscher verfügt.

AUSSTATTUNG

Hersteller Produkt	Slot A/SECC1-Kühler				
	Alpha P7125/YS Tech Lüfter	Alpha P7125/Sanyo Denki Lüfter	Global Win VDS32	Global Win VDS32+	Cooler Master DP2-SH54
Discontinued	bedingt	bedingt	gut	gut	bedingt
Internet	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp	www.globalwin.com.tw	www.globalwin.com.tw	www.coolermaster.com
Preis	129 Mark	nicht in Deutschl. verfügbar	84 Mark	99 Mark	49 Mark
Lüfter (Maße/Hersteller)	2 x 60 x 25 mm YS Tech	2 x 60 x 25 mm Sanyo Denki	2 x 60 x 25 mm YS Tech	2 x 80 x 25 mm YS Tech, 1 x 80 x 25 mm T&T	2 x 50 x 10 mm Motor Dns
Lüfter-Drehzahl (U/min, gemessen)	4450	3750	4450	4450	4218
Leistungsaufnahme	2,16 W	1,32 W	2,16 W	2,16 W, 1,44 W	1,0 W
Gewicht	480 g	520 g	440 g	440 g (nur CPU-Kühler)	300 g
Höhe	65 mm	65 mm	72 mm	72 mm	43 mm
Wärmeleitpaste/Wärmeleitpad	●/○	●/○	●/○	●/○	○/●
Einbaueinleitung	englisch, japanisch	englisch, japanisch	englisch	englisch	○
Besonderheiten	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage	auch für SECC2-CPUs geeignet	incl. Gehäuselüfter und +Fan Duct-System, auch für SECC2-CPUs geeignet	○

● = ja ○ = nein

AUSSTATTUNG

Hersteller Produkt	Slot A/SECC1-Kühler				
	ThermalTake/Titan Golden Drö Slot A	Alpha FC-PAL35/PAL8035 YS Tech Lüfter	Alpha PEP66/YS Tech Lüfter	Alpha FC-PAL35/PAL6035/ Sanyo Denki Lüfter	Alpha PEP66/Sanyo Denki Lüfter
Discontinued	bedingt	gut	gut	gut	gut
Internet	www.thermatake.com	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp	www.micforg.co.jp
Preis	54 Mark	75 Mark	100 Mark	nicht in Deutschl. verfügbar	nicht in Deutschl. verfügbar
Lüfter (Maße/Hersteller)	integriert, Thermaltake	60 x 25 mm, YS Tech	60 x 25 mm, YS Tech	60 x 25 mm, Sanyo Denki	60 x 25 mm, Sanyo Denki
Lüfter-Drehzahl (U/min, gemessen)	4218	4450	4450	3750	3750
Leistungsaufnahme	2,16 W	2,16 W	2,16 W	1,32 W	1,32 W
Gewicht	315 g	280 g	330 g	300 g	350 g
Höhe	64 mm	65 mm	62 mm	66 mm	62 mm
Wärmeleitpaste/Wärmeleitpad	●/○	●/○	●/○	●/○	●/○
Einbaueinleitung	○	englisch, japanisch	englisch, japanisch	englisch, japanisch	englisch, japanisch
Besonderheiten	○	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage	Kupfer-Einlage

● = ja ○ = nein

AUSSTATTUNG

Hersteller Produkt	Socket-Kühler				
	Cooler Master CP5 6H51	Global Win FKP32	RCDJ P715	ThermalTake/Titan Golden Drö	
Discontinued	bedingt	gut	bedingt	gut	
Internet	www.coolermaster.com	www.globalwin.com.tw	www.rcdj.net	www.thermatake.com	
Preis	39 Mark	49 Mark	14,95 Dollar	64 Mark	
Lüfter (Maße, Hersteller)	60 x 15 mm, Motor Dns	60 x 25 mm, YS Tech	60 x 15 mm, JMC	integriert, Thermaltake	
Lüfter-Drehzahl (U/min, gemessen)	4500	4450	temperaturabhängig	4500	
Leistungsaufnahme	1,92 W	2,16 W	temperaturabhängig	2,16 W	
Gewicht	290 g	190 g	170 g	215 g	
Höhe	56 mm	60 mm	60 mm	50 mm	
Wärmeleitpaste/Wärmeleitpad	○/●	●/○	○/●	●/○	
Einbaueinleitung	○	○	○	○	
Besonderheiten	○	○	Lüfter temperaturregelt, keine Drehzahlüberwachung	nur für FCPGA-, Thunderbird- und Duron-CPUs	

● = ja ○ = nein

Technik-Treff



Hardware-Experte
Henrik Fisch
beantwortet Ihre
Technik-
Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ MAINBOARD ERSTERGERT

Ich habe ein neuwertiges Board ersteigert, es konnte aber kein Handbuch dazu mitgeliefert werden. Können Sie mir vielleicht einen Tipp geben, wo ich ein Handbuch oder Infos zum Mainboard her bekomme? Möglichst in Deutsch? Die Bezeichnung des Boards lautet: »Pentium III/III Meinboard-ATX-MSI-6156-10 Vers.:1.0 8X7« (Barnd Müller)

Das ist bei einem Motherboard eigentlich schon eine Katastrophe. Der Verkäufer kann sich glücklich schätzen, dass er nicht an mich geraten ist, dann das würde zum Beispiel bei eBay zu einer klaren Abwertung führen. Ein Motherboard ist ohne Handbuch eigentlich so gut wie nicht konfigurierbar. Ihr Board stammt von der Firma MSI und leider sind weder auf der taiwanischen Web-Site (www.msi.com.tw) noch auf der amerikanischen Homepage (www.msicomputer.com) Handbücher oder Jumper-Belegungen zu finden. Da hilft eigentlich nur eine E-Mail an die Firma in den USA, die allerdings dann in englischer Sprache verfasst werden muss.

■ HERCULES WILL NICHT

Ich bin stinksauer. Meine »Voodoo 2« gab kürzlich den Geist auf, woraufhin ich sie einschicken musste. Nach vier Wochen hatte 3Dfx endlich festgestellt, dass die Karte defekt und nicht reparierbar ist. Auf jeden Fall habe ich eine Gutschrift bekommen und mir daraufhin sofort eine nigelnegeleue »3D Prophet 2 MX« von Hercules geholt. Denn heute ich meinen Computer komplett neu installiert, sprich Laufwerk »C« formatiert, alle Steckkarten raus und Windows 98 neu installiert. Denn die Treiber für Grafik und DirectX 7.0 von der Hercules-CD installiert. Und siehe da: Windows 98 läuft ... für maximal zehn Minuten. (Mario Fank)

Da der Computer komplett neu installiert wurde und auch keine störenden, weiteren Komponenten eingebaut worden sind, liegt es wohl an der Grafikkarte. Ich weiß, was jetzt kommt ist unangenehm: Karte wieder einpacken und mit Kaufbeleg (Kassenbono, Rechnungs-Quittung) zurück zum Händler gehen. Der soll sie gefälligst umtauschen. Alternativ gibt es noch die Möglichkeit, es mit den neuesten Treibern von der Hercules-Web-Site

zu versuchen (www.hercules.com; aktuelle Version 5.32) oder mit den NVIDIA-Treibern für den »GeForce 2 MX«-Chip (www.nvidia.com). Prinzipiell gehe ich aber erst einmal zum Händler.

■ ULTRADMA/100

Kann ich eine UltraATA/100-Festplatte an ein altes Motherboard anschließen, das UltraDMA/33 fähig ist? Den Geschwindigkeitsverlust nehme ich da gern in Kauf. Wieso schreibt Ihr von einem 80-adrigen Kabel, ich zähle an den Steckern der Festplatten nur 40 Pins? (Rainer Bitschi)



Kabel für UltraDMA/66- und UltraDMA/100-Festplatten sind speziell abgeschirmt und haben 80 Adern, aber normale Stecker mit 40 Pins.

Ja, das geht glücklicherweise ohne weiteres. Denn inzwischen gibt es ja fast nur noch UltraDMA/100-Festplatten, aber nicht jeder kauft sich sofort deswegen auch ein neues Board oder einen neuen Controller. Ein spezielles UltraDMA/66- oder UltraDMA/100-Kabel, das für diese beiden schnellen Modi zwingend notwendig ist, hat tatsächlich 80 Adern, der Stecker aber nur 40 Pins. Das kommt daher, weil jede Signalleitung des Kabels (40 Adern) noch mal separat mit einer weiteren Leitung abgeschirmt ist (noch mal 40 Adern). Die werden aber bereits im Stecker zusammengefasst, so dass dieser mit 40 Kontakten auskommt.

■ FESTPLATTE MIT UDMA/66

Ich lieh gerade dabei, mir eine neue Festplatte mit einem UDMA/66-Interface zuzulegen. Kann ich meinen alten IDE-Wechselrahmen dafür weiterverwenden? Gibt es eigentlich Unterschiede zwischen UDMA, DMA und ATA? Mir

scheint, als würden diese Bezeichnungen synonym verwendet. (Robert Übelacker)

Eine UltraDMA/66-Festplatte würde ich persönlich nur dann im Wechselrahmen verwenden, wenn diese nicht im UltraDMA/66-Modus läuft, sondern in den langsameren Modi. Für den UltraDMA/66-Betrieb benötigen Sie nämlich schon ein spezielles Kabel, damit die elektrischen Signale auch sicher vom Motherboard zur Festplatte und zurück gelangen. Die üblichen billigen Wechselrahmen sind meiner Meinung nach nicht dafür ausgelegt, so dass es durchaus zum Fehlerhalten mit eventuellem Datenverlust der Festplatte kommt. Die Begriffe »UltraDMA«, »UDMA« und »DMA« bezeichnen die Art der Datenübertragung von und zur Festplatte. »ATA« ist dagegen die Bezeichnung des elektrischen Interfaces. Tatsächlich werden diese Begriffe durcheinandergewürfelt, was aber eigentlich auch nicht so schlimm ist. UltraDMA/66, UDMA/66, DMA/66 und ATA/66 sind also tatsächlich verschiedene Begriffe für ein und dieselbe Sache.

■ PC LANGSAM

Bei »3DMark 2000« erreiche ich neuerdings nur noch 1400 gegenüber früheren 2900 Punkten. Ich habe Windows, DirectX 7 und den Elsee3x.dll neu installiert. Außerdem bewegt sich meine Maus in »Unreal Tournament« sowie »Quake 3« in unregelmäßigen Zeitabständen in alle Richtungen und wechselt zur nächsten Waffe. Die Möglichkeit des Waffenwechsels liegt bei beiden Spielen auf der mittleren Maustaste, während der linken und rechten Taste die primäre und sekundäre Feuerfunktion zugeordnet sind. (Rudolf Fischer)

Hoppla, das sieht danach aus, als erzeugt das Irgendwas in Ihrem PC wie wild Interrupts, die der Maustreiber als Drücken der mittleren Taste interpretiert. Interrupts verbrauchen im PC sehr viel Rechenkraft, was die Leistung beim 3D-Mark drückt. Daran könnte zum Beispiel eine defekte Maus Schuld sein. Stecken Sie mal die Maus aus, wenn das Umschalten dann nicht mehr auftritt, ist vermutlich tatsächlich die Maus defekt. Deinstallieren Sie auch mal den Maustreiber und tasten Sie dann die System-Geschwindigkeit

keit. Des ist zugegeben nur mit der Tastatur nicht ganz einfach, aber wenn der PC danach schneller ist, dann tippe ich tetsächlich auf die Maus.

■ SELBSTGEBRANNTE AUDIO-CDs

Wann ich mir selbst eine Audio-CD brenne, ist diese nicht auf meinem CD-Player (Grundig RR 700 CD, circa vier bis fünf Jahre alt) abspielbar, wohl aber auf meinem Discman (Sony D-181, ein Jahr alt). Liegt das eventuell an der Qualität der Rohlinge (ich benutze »No Name«-CD-Rs mit 700 MByte)? Macht sich hier ein Unterschied bemerkbar, wenn man spezielle Audio-CD-Rs kauft? Oder kann der Brenner (ACDRW 4x/4x/32x) schuld sein? Oder liegt es sogar an der Anlage selber, dass sie die CDs nicht einlesen kann? (Paul Humann)



Das liegt weder in den Rohlingen noch am Brenner, sondern in der Art, wie die Audio-CD gebrannt ist. Im normalen »Track at Once«-Verfahren setzt der Leser bei jedem Audio-Track ab und erzeugt damit fehlerhafte Daten auf der CD, bei denen sich einige Laufwerke weigern, derart gebrannte Audio-CDs abzuspielen. Abhilfe: »Disc at Once« benutzen. Audio-CD-Rs unterscheiden sich übrigens physikalisch nicht von den Daten-CD-Rs. Bei den Audio-Rohlingen führen die Hersteller lediglich eine GEMA-Gebühr ab, die den Musiksektoren zugute kommt. Deswegen sind diese CDs teuer.

■ GAMEPAD FÜR RECHTSLENER

Ich würde gern mal wissen, warum man den normalen Joystick mit der rechten Hand steuert und das Drehkreuz bei Gamepads mit der linken? Welche Pads gibt es denn für Rechtslenker? Ich kenne nur das Gravis-Gamepad, da kann man die Achsen vertauschen und das Ding um 180 Grad drehen. Das Pad hat aber leider nur vier Knöpfe. (Bert Bertram)

Ehrlich gesagt ist mir das noch nie aufgefallen. Das liegt bei mir aber vermutlich daran, dass ich sehr viel mit den Konsolen von Nintendo, Sega und Sony spiele. Da sind die Steuerkreuze auch alle links und die Tasten rechts. Ich habe mich wohl einfach schon dran gewöhnt. Außer dem Gravis-Pad fällt mir da auch keine andere Lösung ein. Da schlage ich einfach mal vor: Üben, üben, üben.

■ SLOT-A THUNDERBIRD

Es wird in Eurem Magazin etwas bahauptet, was nicht stimmt und was mich fürchterlich aufregt: »Slot A« Thunderbird-Athlons laufen nämlich auf Slot-A-Boards. Ich hab ein »FIC SD 11«-Board und hab meinen alten Athlon/650 in den Ruhstand geschickt und jetzt läuft auf dem Board ein Thunderbird/900 in Slot-A-Bauweise einwandfrei und leistet hervorragende Dienste. (per E-Mail)

Wunderbar! Glück geheißt! Auf dem FIC-Board funktioniert das also. AMD warnt aber eindringlich davor, dass der Slot-A-Thunderbird-Prozessor eben nicht auf jedem Motherboard läuft. Nebenbei bemerkt sollte der Prozessor genau aus diesem Grund auch gar nicht frei erhältlich sein, sondern nur für PC-Hersteller ausgeliefert werden, die wissen was sie da verbauen. Ich wünsche auch viel Spaß bei einem Umtausch-Versuch, sollte der Prozessor denn mal nicht laufen. Deswegen rate ich weiterhin: Thunderbirds nur in der Socket-A-Version auf entsprechenden Boards einzusetzen.

■ KNACKEN BEI SOUNDKARTE

Ich habe folgendes Problem, welches mich trotz meiner jetzt langjährigen PC-Erfahrung (von 386 mit DOS zu heute) nicht mehr loslässt. Wenn ich unter DirectX3 oder OpenGL zum Beispiel »Counter-Strike«, »Quake 3 Arana«, »Unreal Tournament« oder viele andere Spiele bei mir laufen lasse, habe ich ein mehr oder weniger starkes Knacken beziehungsweise eine sehr störende Verzerrung.

Gleiches Problem bei Videos und Spielen ohne 3D-Unterstützung wie »Total Annihilation«. Neben der Grafikkarte (»Mesa Gamer Xentor 16« oder »Elsa Erazor 3 Pro«) habe ich noch die Soundkarte »Soundblaster Live Player 1024« von Creative Labs im PC stecken. (Stephan Kessler)

Das Problem liegt vermutlich bei der Soundkarte, die den PCI-Bus zu sehr belastet. Zwei Abhilfen: Soundkarte weit weg von der Grafikkarte stecken, oder im BIOS den Wert für die »PCI Bus Latency« oder den »PCI Latency Timers« (heißt je nach BIOS anders) heruntersetzen.

GEFORCE IM ALTEN BOARD

Ich hab mir eine neue Grafikkarte gekauft (Asus »GeForce 2 MX«) und jetzt weiß ich nicht, ob mein Motherboard (GA-71X) »2x/4x AGP« unterstützt. Bei den Informationen steht nämlich nur »1x«.

(Christian von Terzi)

Nun ja, wo »AGP 1x« draufsteht ist auch nur »AGP 1x« drin. Macht aber nichts, der MX-Chip von NVIDIA packt auch das, so dass die Karte bis zu einem eventuellen Board-Update nicht Daumen dreht.

■ DVD-INSTALLATIONS-PROBLEME

Nach dem Erwerb von »Rune« konnte ich es nicht installieren, dann mein DVD-Laufwerk (»103« von Pioneer) konnte eine Datei nicht lesen. Mein Cousin hatte das gleiche Problem, obgleich er ein Toshiba »SD-M1212«-Laufwerk besitzt. Ist bei dem DVD-Laufwerk die Fehlerkorrektur zu gut? (Thomas Beumert)

Das hat nichts mit der Fehlerkorrektur zu tun, sondern eher mit einer unseiner gefertigten DVD. Im Video-Bereich klagten die Heimkino-Freies zunächst über mangelnde DVD-Kompatibilität. Hier hilft eigentlich nur ein Schreiben an den Spiele-Hersteller mit Bitte um Umtausch.

■ MONKEY ISLAND AUF DEM LAPTOP

Ich habe eben »Escape from Monkey Island« arstanden. Leider läuft das Spiel nicht; es fehlt ein Display-Adapter für 3D-Hardware. Ich habe einen »Value-Laptop von Sony, der 2 Jahre alt ist (Modell PCG F190). Was kann ich da machen? (Andrea Zach)

»Monkey Island 4« ist nun mal ein 3D-Spiel, das eine entsprechende Hardware benötigt. Wenn der Notebook nicht von vornherein eine 3D-Hardware eingebaut hat, lässt sich das leider überhaupt nichts machen. Bei fast keinem Notebook lässt sich nämlich eine 3D-Grafikkarte nachträglich einbauen. (hfi)

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den
Mysterien der PC-Technik auf der
Zunge? Versteigt die Spiele-Lust im
Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns: Wir versuchen
Ihre Fragen in der nächsten
Ausgabe zu beantworten.

Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH
Technik-PC Player
Postfach 10 15 10
D-42699 Solingen

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)

LAN-PLAYER

Seit der letzten Ausgabe präsentieren wir in Kooperation mit PlanetLAN nicht nur die in Deutschland stattfindenden Partys, sondern auch die Zockevents im benachbarten Österreich.

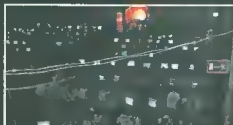
Die Monster-Daddel-Party

An einem kalten Novemberabend strichen sich circa 800 Counter-Strike-Fans auf den Weg nach Lüneburg zur »Monster-Daddel-Party«, um erneut ein ganzes Wochenende mit Gleichgesinnten in einer alten Industrie-Halle zu verbringen.



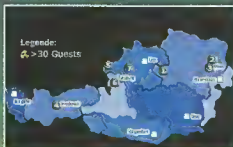
Aufgepasst, um diese Jahreszeit mitieren manche Clans zu zockbesessenen Weihnachtsmännern.

Der Veranstalter MDP 10 hatte am Anfang mit einigen Problemen zu kämpfen. So verzögerte sich der Einlass um mehrere Stunden und viele mussten draußen in der Kälte warten. Als dann endlich die Halle betreten werden konnte, fiel wenig später der Strom aus. Doch glücklicherweise bekamen die Veranstalter die Angelegenheit schnell in den Griff, denn das Netzwerk lief stabil und schnell – und das ist die Hauptsache. Die MDP 10 hat es mal wieder bewiesen: Besucher von LAN-Partys sind bei weitem nicht so empfindlich wie einige andere Zeitgenossen, denn über die etwas unbequemen und mickrigen Holzstühle wurde großzügig hinweggesehen, erfahrene MDP-Stammgäste hatten gleich einige Kissen im Gepäck, um ihren Sitzplatz auszupeichern. Einige Clans, die von weiter her anreisten, cherteten gleich komplette Reisebusse für das ganze Wochenende. Der Veranstalter der Party erzählte uns, dass der



Erst bei Nacht und zwischen grellen Monitorbildern kommt die perfekte LAN-Atmosphäre zu Stande.

Fahrer eines Reisebusses beim zweiten Mal selbst seinen PC im Gepäck hatte, um zusammen mit seinen Fahrgästen auf der MDP zu zocken. (Andreas Wessels)



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de

LAN-Party-Termine in Deutschland

Dezember 2000
bis März 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	05.01.2001	Franken Freg Festival	Ansbach	175	www.f3-lan.de
2	05.01.2001	LAN-Trauma 2001/1	Mettingen	150	www.lug-trauma.de
3	05.01.2001	TIERED	Bonn Beuel	400	www.123.de/201/55
4	12.01.2001	Freg ME V - Against the Rest	Langenfeld	300	www.unitedlangenfeld.de
5	19.01.2001	NORO-HESSEN-LAN	Bad Arolsen	150	www.noro-hessen-lan.de
6	19.01.2001	battle-net-franken	Würzburg	200	www.battle-net-franken.de
7	19.01.2001	PLANET INSONOMIA 9	Burg Seevetal/ Hintfeld	405	www.planet-insonomia.de
8	26.01.2001	Butcher's Paradise	Halle/Saale	130	www.butchers-paradise.de
9	26.01.2001	LANSTRIKE III	Uelzoo	500	www.lanstrike.de
10	26.01.2001	TT LAN	Offenburg	150	www.tt-lan.de
11	26.01.2001	MultiMadness 10	Mascher Seevetal	242	www.multimadness.de
12	26.01.2001	coplANd V.1.0	Minden	200	www.coplnd.de
13	02.02.2001	inSanity #6	Bückebur.	200	www.lanpartys-schaumburg.de
14	10.02.2001	LAN-Attack 2001	Bonlanden bei Stuttgart	220	www.lan-attack.de
15	16.02.2001	Gamars Culture	Schladen	350	www.amersculture.de
16	17.02.2001	LANParty B.O.	Bürgerhaus Rheine	180	mail@nicholls-b.o.de
17	23.02.2001	XXLAN	Neudeck	300	www.xxlan.de
18	23.02.2001	Freak Connection	Hof	300	www.freak-connection.de
19	02.03.2001	no-ol-X	Celle	500	www.no-ol-x.de
20	16.03.2001	Omega Projekt	Levetkusan	250	www.omega-projekt.de
21	30.03.2001	extremeGomez	Esslingen Zoll - bei Stuttgart	650	www.extremegomez.org

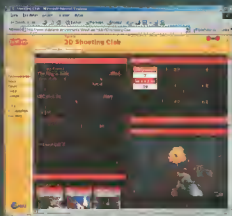
LAN-Party-Termine in Österreich

Dezember 2000
bis März 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	04.01.2001	Domination	2154 Wollsebach	30	http://80cmilhoen.lan.at
2	04.01.2001	MillAnium	1030 Wien	400	www.millanium.at
3	13.01.2001	Headshot	2320 Schwchatz	30	www.headshot.txx.at
4	18.03.2001	LAN-Warrior Alliance	6020 Innsbruck	70	www.lanwarrioralliance.net
5	06.04.2001	LORD	5280 Braunau am Inn	300	http://lord.lan.at
6	13.01.2001	LANing zone	5020 Salzburg	500	www.lanzone.at
7	27.07.2001	Days of Thunder 2k1	4910 Ried im Innkreis	220	http://dot.lanparty.at/

Planet Internet

Spieler mit Internetanschluss aufgepasst!
Auf der Webseite www.planetinternet.de erwartet Sie eine kostenlose Spieleplattform.



Zu den ersten Spieler-Clubs gehört der 3D-Shooting-Club. Für die Inhalte sind die Mitglieder selbst verantwortlich.

Der neueste Internet-Treffpunkt für passionierte Spieler heißt »Planet Internet«. Auf der Startseite www.planetinternet.de stehen gleich zu Beginn jede Menge Auswahl.

Egal, ob Sie nach Neuheiten, Informationen zu Spielen, Hardware oder Software stöbern, Planet Internet hat bestimmt auch für Sie das passende Info-Bonbon parat. Doch das ist noch lange nicht alles, was es zu entdecken gibt. In so genannten Clubs entstehen Interessengemeinschaften, die sich auf ein bestimmtes Thema konzentrieren.

Die Clubs

Auf dem »Clubplanet« www.clubplanet.de, der Startseite der Community-Plattform, erstellen Sie innerhalb weniger Minuten einen eigenen (und kostenlosen) Club, dem andere Besucher der Webseite sofort beitreten können. Während der Erstellung Ihres Clubs geben Sie Ihre E-Mail-Adresse ein, wor-

GEWINNEN SIE MIT PLANET INTERNET

Wer gleich loslegen möchte, muß einen eigenen Club gründen und hat die Chance, etwas zu gewinnen. Planet Internet verlost unter allen Clubs, die von PC-Player-Lesern zum Thema »Computer & Spiele« bis zum 10. Januar 2001 gegründet wurden, zehn Mal das Action-Adventure »Heavy Metal F.A.K.K. 2«. Der Gründer des besten Clubs mit mehr als 25 aktiven Mitgliedern gewinnt zusätzlich eine »ASUS V7700 Deluxe«-Strafkarte im Wert von circa 300 Mark. Wer teilnehmen möchte, sendet sofort nach Gründung des eigenen Clubs ein Mail an clubmaster@planetinternet.de. Die Gewinner werden Mitte Januar auf www.pcplayer.de und in der PC Player Ausgabe 3/2000 bekannt gegeben.

auf Sie eine E-Mail mit Aktivierungs-Link geschickt bekommen. Ein Klick darauf und schon können Sie Mitglieder in Ihren Club aufnehmen. Es wurden bereits jede Menge Clubs aus dem Boden gestampft, unter anderem der »3D-Shooting-Club«, in dem Shooter-Fans ihre Vorlieben untereinander austauschen. Ein Statusfenster zeigt Ihnen darüber hinaus zu jeder Zeit die aktuelle Mitgliederzahl und die pro Tag gezählten Besucher des Clubs auf. Dadurch erkennen Sie auch auf einen Blick, wie populär ein Club inzwischen geworden ist.

Individualität zählt

Um Ihre Seite auf dem Laufenden zu halten, benötigen Sie glücklicherweise keinerlei HTML-Kenntnisse. Das erledigt nämlich ein einfach zu handhabendes »Tools«-Menü, über welches Sie die wichtigsten Einstellungen mit ein paar Mausklicks vornehmen. Für die Kommunikation der Mitglieder untereinander stehen eine Newsgroup, ein Forum und ein eigener Chatraum zur Verfügung. Mitglie-



Als Mitglied oder Operator eines Clubs können Sie Änderungen an der eigenen Seite ohne HTML-Kenntnisse vornehmen.

der, die gerade online sind und sich im Club aufhalten, können sich Kurzmeldungen, so genannte »Dlinners« schicken. Wichtige Termine, wie etwa die nächste LAN-Party oder die Geburtstage der Mitglieder, werden in einem Kalender vermerkt. Für die Inhalte des jeweiligen Clubs sind der Operator, die Mitglieder und Besucher selbst verantwortlich.

Clubrechte

Wie im wirklichen Leben auch, gibt es die Möglichkeit, in einen Club unverbindlich »einfach mal reinzuschauen«, aktives Mitglied zu werden oder ganz einfach selbst einen eigenen Club zu gründen. Innerhalb eines Clubs gibt es verschiedene Teilnehmer: einen Operator (oft der Clubgründer), Verwalter, Mitglieder und Gäste. Der Operator hat sämtliche Berechtigungen (lesen, veröffentlichen, löschen). Diese kann er auch anderen zuweisen. Auch die Mitglieder haben Gestaltungsmöglichkeiten, wie etwa Nachrichten im News-Block veröffentlichen. Gäste können einen Club lediglich besuchen und sich die Seite anschauen. (jr)



Die Startseite von Planet Internet. Hier haben Sie schnellen Zugriff auf Clubs, Chats, Newsletters und die Homepages der Mitglieder.

SURFBRETT

Klingonenforschung ■ Kribbel-Krabbel ■ Welches Schweinderl hätten's denn gern? ■ Gandalf packt aus ■ Kaffeelöffel: Das letzte Rätsel unserer Zeit

Ich haba aa ja schon immer gewusst: Man muss nur fest genug an Star Trek glauben, dann wird aus Wirklichkeit! Einen schlagenden Beweis für diese These liefern wir direkt im Anschluss. Ansonsten steht Ihnen Tierisches bevor: Schweine, Ameisen, Orks und totsi! selbstmas Tischbesteck. Guten Appetit!

Do you speak Klinglish?

Hat nicht mal irgendjemand gesagt, Schach sei nach der Werbe-industrie die größte Verschwendung menschlicher Kreativität? Blödsinn natürlich, sowohl das eine als auch das

The Varkay Programming Language

... Klingonisch heißt: Die Textwästen der klingonischen Programmierwelt.

andere. Wenn Sie die tatsächlich größte Verschwendung und so weiter kennen lernen möchten, dann müssen Sie www.gocities.com/connorbdvarkay in Ihren Browser eintippen. Was finden Sie dort? Eine klingonische Sprachel Abwikt? Alter Hut? Von wegen, wir sprechen hier nämlich von einer *Programmier*sprache! Varkay heißt das Idiom, mit dem die Computer der klingonischen Schlachtkreuzer funktionieren. Es handelt sich dabei um eine Art Basic – klar, etwas Feinsinnigeres würde man Leuten, über die das Gerücht umgeht, sie bauen keine Totlatten in ihre Schiffe ein, auch kaum zutrauen. Wer mehr wissen will, kann die Software, ein technisches Manual sowie jede Menge sonstigen dazu passenden Kram von der Website herunterladen.

Schwein gehabt!

Das hat die Welt noch gebraucht: Zuzogotchi! Jeden Freitag werden viele neue Schweine geboren, wenn auch nur virtuelle und zwar auf der Website www.swineonline.com. Wer sich mit Namen und E-Mail-Adresse registriert, bekommt ein paar Hundert digitale Dollars gutgeschrieben und kann damit im PigMart einkufen: Schweinefutter, Vitamine, Bälle zum Spielen. Was ein Schweinchen eben so braucht. Damit muss man das Schwertentier dann im Laufe der Woche füttern und batüden. Wer am Ende das dickste Schwein hat, kommt auf die Highscore-Liste und gewinnt begehrteste Preise wie zum Beispiel Porzellanfigürchen

swineOnline

Die dicksten Bauern haben doch tatsächlich die dümmsten Schweine.

von fliegenden Schweinen und dergleichen. Also, werden Sie Schweinezüchter – dann brauchen Sie auch keine Angst vor dem Rinderwahn zu haben!

Für Terrarium-Könige

Diejenigen, die hinter dieser Website stehen, haben mächtig viele Meisen, und zwar Ameisen, um genau zu sein. Mir persönlich jagen die Viecher ja (genau wie Spinnen) immer ein paar mesozoische Schauder den Rücken herunter, aber es soll wohl Leute gebe, die diese kleinen Monster mögen. Zum Beispiel die Betreiber der Webadresse, die dort ganze Megatonnen an Ameisen-Material zusammengetragen haben. So, und wenn Sie brav versprechen, dass Sie das Krabbelzeug immer im Terrarium halten, damit es nicht die Welt Herrschaft übernehmen kann, verrate ich Ihnen auch die Adresse: www.entoonline.org

Schnipp, schnapp, Blänschen ab!

Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden ...

Sir Ian McKellen ist der Gandalf-Darsteller in Peter Jacksons voluminöser »Herr der Ringe«-Verfilmung, deren erster Teil dieses Jahr zu Weihnachten endlich in die Kinos kommen soll. Fantasy-Cineasten finden auf seiner Homepage www.mckellen.com jede Menge Bilder und Infos zu diesem gigantomanischen Projekt – nicht zuletzt das ominöse »Grey Book«. Dabei handelt es sich um

CINEMA STAGE VIDEO GALLERIES E-POST WHAT'S NEW SITE MAP

Gandalf plaudert aus dem Nähkästchen.

ein Tagebuch, das den Fortschritt der Filmmacher dokumentiert – natürlich in Englisch, versteht sich.

Das geheime Leben der Kaffeelöffel

Diese Adresse ist wirklich merkwürdig. Vollig nutzlos und ganz schön seltsam. Mit anderen Worten: genau das, was wir mögen! Worum es geht? Nun ja, nicht leicht zu sagen. Letzten Endes natürlich um Kaffeelöffel. Zum Beispiel darum, wie man aus einem Kaffeelöffel, einem Gummibärchen und ein paar anderen untauglichen Zutaten ein Kondom bastelt. Oder um das berühmte »Bundeskaffeelöffelgesetz«. Oder ... Na ja, lassen wir das, Sie haben's schon kapiert, nicht wahr?

Daher schlage ich folgende Arbeitsteilung vor: Sie schauen sich den Schmarrn (www.imperium.de/kele) mal an, und wir überlegen derweil, ob wir die Jungs nicht als freie Autoren verpflichten sollten ... (in)

Bastellecke

Wir basteln ein Kondom!

Das Kaffeelöffel-Kondom: Anleitung für uns neue Babyboomer-Welle!

MEHR KOMPETENZ, MEHR INTERNATIONALITÄT,
MEHR ÜBERSICHT, NEUES DESIGN



DIE GANZE WELT DER HITECH

JEDEN MONAT NEU!

Surround-Skyraper

Die besten Surround-Systeme für den Heimkino-Enthusiasten

Wird es nicht immer wichtiger, dass ein Surround-System nicht nur in der Lage ist, den Klang zu reproduzieren, sondern auch das Bild zu verbessern? Die besten Surround-Systeme für den Heimkino-Enthusiasten sind diejenigen, die das Beste aus beiden Welten vereinen. Sie bieten nicht nur einen hervorragenden Klang, sondern auch ein hervorragendes Bild. Die besten Surround-Systeme für den Heimkino-Enthusiasten sind diejenigen, die das Beste aus beiden Welten vereinen. Sie bieten nicht nur einen hervorragenden Klang, sondern auch ein hervorragendes Bild.



Marathon-Handy

Die besten Handys für den Marathon-Läufer

Die besten Handys für den Marathon-Läufer sind diejenigen, die das Beste aus beiden Welten vereinen. Sie bieten nicht nur einen hervorragenden Klang, sondern auch ein hervorragendes Bild. Die besten Handys für den Marathon-Läufer sind diejenigen, die das Beste aus beiden Welten vereinen. Sie bieten nicht nur einen hervorragenden Klang, sondern auch ein hervorragendes Bild.



Außen COOL innen PIX

Die besten Kameras für den Außen- und Innenbereich

Die besten Kameras für den Außen- und Innenbereich sind diejenigen, die das Beste aus beiden Welten vereinen. Sie bieten nicht nur einen hervorragenden Klang, sondern auch ein hervorragendes Bild. Die besten Kameras für den Außen- und Innenbereich sind diejenigen, die das Beste aus beiden Welten vereinen. Sie bieten nicht nur einen hervorragenden Klang, sondern auch ein hervorragendes Bild.



eden Morat zwei Dutzend Tests von Hardware-Neuheiten

• TEST HOME ENTERTAINMENT

Genuss aus einem Guss

Wau Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt? Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad

Wann eine Idee über dem Kopf eines Komponisten kommt, ist eine Frage der Zeit. Aber es ist eine Frage der Zeit, bis sie in eine Idee über dem Kopf eines Komponisten kommt. Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.



Myriad Design-Systeme: ein technisches Meisterwerk

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.



Die besten Komponenten-Mischmasch nehmen, wenn es optisch ansprechende Komplettsysteme gibt. Eine Möglichkeit: die technische Design-Anlage Cinema von Myriad.

Myriad Design

Myriad Design

TECHNOLOGIE

HIFI

F1 HOCH 2

Mit dem Verstärker F1 400M hören sich die F1-Bazen von TAG McLaren Audio noch besser an

Aus der F1-Motorsport-Welt ist das Audioreizsystem McLaren Audio bekannt. Heute ist es ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

Das F1 400M ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.



McLaren Audio ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

www.mclarenaudio.com

HIFI

Fun in Free Universe

Fun in Free Universe ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

www.funinfreeuniverse.com

HIFI

CDs im Designerheim

CDs im Designerheim ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

www.cdsinthehome.com

HIFI

ALLES IN ALU

Alles in Alu ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

www.allesinalu.com



AUTO & MOTORRAD

Display auf der Nase

Display auf der Nase ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

www.displayaufdernose.com

HIFI

Super Digital TV

Super Digital TV ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

www.superdigitaltv.com



HIFI

Höre Samba mit mir

Höre Samba mit mir ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet. Das System ist ein professionelles Audioreizsystem, das die besten Fahrer der Welt mit dem besten Sound verbindet.

www.horesambamitmir.com

Jeden Monat fast 30 Seite mit brandheißen News &

Franklin Sprint

Die beste Konstruktion der Welt

Mani MP300

Mani MP300

Schöner SURFEN

Schöner SURFEN

Prima PLASMA

Prima PLASMA

TOWER of Power

TOWER of Power

PISTEN-SAUER

SPASS IM SCHNEE – das muss nicht nur biederem Pisten-Saufer sein. Für den richtigen Kick im Pisten-schnee gibt es Besseres. Die neuesten kühnen Funt- und Hitz-Geier für den Winter hat T3 TECHLINE-Reporter Ralf Rejmer ausprobiert



Unter der Schneedecke verbirgt sich ein riesiges Schatzkammer. Und das ist nicht nur für die Winter-Sportler, sondern auch für die Technik-Enthusiasten. Denn in den letzten Jahren haben sich die Schneemobiler von reinen Transportmitteln zu hochentwickelten Freizeitgeräten entwickelt. Sie sind schneller, leistungsfähiger und bieten eine Vielzahl an Optionen, die den Fahrer auf eine ganz besondere Weise erleben lassen. In der Welt der Schneemobiler gibt es heute alles, was das Herz begehrt. Von den klassischen, robusten Modellen bis hin zu den neuesten, hochmodernen Schneemobilen, die mit einer Vielzahl an technischen Innovationen ausgestattet sind. Die Welt der Schneemobiler ist eine Welt der Freiheit und der Abenteuer. Sie ist eine Welt, in der man sich dem Element Schnee stellen kann und die Herausforderungen der winterlichen Landschaft meistern kann. Die Welt der Schneemobiler ist eine Welt, in der man sich dem Element Schnee stellen kann und die Herausforderungen der winterlichen Landschaft meistern kann.

www.t3.de

www.t3.de

...mit den Entwicklungen in der Technik-Szene



Außerdem je ein Heft:

Webconnection Gerätekombinationen, mit denen Sie mobil ins Internet kommen. **Kaufberatung** Wir zeigen Ihnen, worauf es beim Kauf von Geräten ankommt. **Big Japan** Unser Japan-Korrespondent Max Everingham über das was in der „Wiege“ moderner Technik für Gesprächsstoff sorgt. Und vieles mehr!

STEFFIS MAILBOX

Warum flimmern unsere ECTS-Videos so? Schreiben wir nur aus der PC Gamer ab? Testen wir zu wenig? Welches Kaliber hat ein G11 und wie liest man unser Heft? Fragen über Fragen ... Und wie immer finden Sie hier die Antworten!

■ KLAU AUS AMERIKANISCHEN SPIELZEITSCHRIFTEN?

Euer Beitrag über die Spieleprogrammierer, der exklusiv aus den USA sein soll, kommt mir sehr bekannt vor. Der steht heergenaue so auch in der PC Gamer. Das hatte als Kommentar auf jeden Fall noch dazu kommen sollen. (Tobias Köck)



Immer unter dem jeweiligen Artikel eingegeben: Berichte aus der PC Gamer.

Lieber Tobias, wir kennzeichnen von uns übernommene und überarbeitete Titel immer und grundsätzlich mit dem Hinweis PC Gamer und dem Autoratnamen – damit jeder Leser weiß, wo es herkommt. Unsere Redakteure sind ja schließlich keine feigen Plagiatoren und geben immer an, wo sie abschreiben ...

■ AMERIKA, ANGLIZISMEN UND ANSICHTEN

Die »übersetzten« Beiträge Eurer US-Schwester PC Gamer passen vom Wortlaut und Klang genauso gut in Eure deutsche Publikation wie Marilyn Manson in Karl Moiks Mutantenred. Da wäre eine stilistische Annäherung von beiden Seiten sicherlich kein Fehler. (Jochen Langanbach)

Seitdem Sie dem Future Verlag angehören, verändert sich die PC Player in einer schleichenden Form zur PC Gamer. Immer mehr Artikel sind von der PC Gamer geschrieben und scheinen von Ihnen nur noch übersetzt zu werden. Fehlerweise schreiben Sie es immer unter den Artikel. Eigentlich habe ich nichts dagegen, nur verliert die PC Player dadurch ihr Gesicht. Die Artikel entsprechen nicht dem Stil der Redakteure, die wahrscheinlich nur noch ein paar Sätze umstellen und ein wenig am Text fädeln. (Marco Zehren)

Zu Beginn unserer Future-Zeit haben wir tatsächlich einige Artikel nur übersetzt. Uns wurde jedoch schon nach wenigen Ausgaben klar, dass Berichte für den amerikanischen und englischen Markt nicht 1:1 für die Leser hier zu Lande geeignet sind. Deswegen nehmen wir seit Mitte des Jahres die PC-Gamer-Previews sowie deren Bilder nur noch als Vorlage, recherchieren nach und schreiben die Artikel komplett selbst – auch wenn unter dem Bericht dann als Kürzel »PC Gamer« steht.

Doch in der Übernahme der eigentlichen Inhalte und Informationen – sowie der ja meist exklusiven Screenshots – sehen wir nichts Schlechtes, im Prinzip sogar das genaue Gegenteil. So können wir Ihnen immer Meldungen und tiefere Einblicke in Spiele bieten, die außer uns in Deutschland niemand hat. Das gilt natürlich nur für amerikanische und englische Titel – aber die meisten erfolgreichen Produkte kommen doch eh daher, nicht wahr?

■ VIDEOS AUS DER FLIMMERKISTE

Wenn Sie schon mit vielen Videos werben, dann sollten das nicht unbedingt messenweise ECTS-Filmdinger sein, die ich 1970 mit meiner Video-2000-Kamera schon besser aufgenommen habe. (Marco Zehren)

Na, na, eine Video-2000-Kamera haben wir nun nicht gerade. Im Hause erstellte Videos machen wir auch grundsätzlich mit unserer professionellen Hardware-Ausrüstung. Nur haben englische und



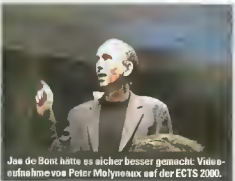
Unsere Mail-Adresse:

mailbox@pcplayer.de

per Post:

Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

amerikanische Programmierer etwas dagegen, wenn man auf Massen an ihrer Hardware herumstüpselt, daher haben wir mit unserer Digitalkamera vom Monitor abgefilmt. Und die meisten Leser fanden diese Videos laut Auswertung sehr gut – und ein Filmchen sieht deutlich mehr aus als statische Bilder.



Joe de Bont hätte es sicher besser gemacht: Videoaufnahme von Peter Malyniuk auf der ECTS 2000.

■ MEHR TESTS!

Das Lob zuerst: Die Coverbilder Eurer Hefte finde ich Spitze. Aber jetzt möchte ich noch ein bisschen meckern: Wieso brauchen Previews und News so viel Platz in Eurem Heft? Könntet Ihr das nicht kürzer halten und dafür mehr in Hardware, Spieltests und Specials investieren? (Gerald Hadrich)

Wir verstehen uns nach wie vor als Testmagazin. Das heißt, Spieltests haben bei uns immer Vorrang. Selbstverständlich können die Jungs hier nur das tasten, was da ist. Doch wir versuchen natürlich auch, über alle aktuellen Entwicklungen und spannenden Preview-Kandidaten zu berichten. In der letzten Ausgabe haben außerdem mehr als 50 Seiten über Hardware gebracht, diesmal bringen wir einen fatten Beitrag (siehe Seite 44) über Online-Spiele. Na, ist das nicht? Im Vergleich wirst Du zudem feststellen, dass wir von allen Magazinen die längste Teststrecke haben.



So ist es richtig: Die G11 (hier in Delta Force Land Warrior) verschießt Kugeln vom Kaliber 4,73 mm.

■ GROSSE ODER KLEINE KALIBER?

Gutes Preview von »Delta Force: Land Warrior«. Wirklich informativ. Doch hat sich bei Euch ein Fehler eingeschlichen. Das G11 benutzt kein Nato-Kaliber 5,56, sondern Kugeln der Größe 4,73 x 33 Caseless. Gerade diese hülsenlose Munition war je des Revolutionärs am G11. (Sven Keßler)

Martin steht schon in der Ecke und schämt sich. Aber seine Bundeswehrzeit ist schon sooo lange her, da verwechselt man(n) schon mal was. Jedenfalls vielen Dank für die Aufklärung!

LESEANLEITUNG

Ich hätte da mal eine sehr interessante Frage: Wie liest man eigentlich die PC Player? Also, nicht dass ich Alphabet wäre, nein sicher nicht, aber in welcher Reihenfolge liest man einen Test? Erst den Fließtext, dann die Bilder und dann die Kästen? Oder doch erst mal die

Screenshots anschauen, dann den Testbericht und zum Schluss noch die Kästen? Oder vielleicht doch ganz anders? (Simon Neidhold)

Lieber Simon, das kannst Du halten wie Pfarrer Nolte (dar's ja schließlich machte, wie er wollte). Ich lese in einer Zeitschrift meist den Fließtext zuerst, sehe mir die Bilder dazu an und lese dann die Kästen. Wir wissen aber auch, dass viele Leser sich erst die Bilder anschauen, danach den Meinungskasten lesen und dann erst den Rest. Auch das ist völlig in Ordnung. Wir können Dir deswegen kein Patentrezept anbieten – probier's doch mal auf

verschiedene Weise und schaue dann, welche Dir am besten gefällt!

■ ÜBERRASCHUNGSGESCHENK

Wie wäre es, wenn Ihr mal eine Komplett-Ausgabe der Multimedia-Leserbriefe auf DVD machen würdet? Das wäre ein sicherer Top-Seller! Und falls Ihr es nicht tun wollt, könntet Ihr dann vielleicht für mich eine DVD brennen? Mein Bruder hat nämlich schon bei Geburtstagen und mir fehlt noch ein originelles Geschenk. (Luciano Franceschini)

Es tut uns netürlich leid, dass Du jetzt Deinen Bruder nicht mit einer DVD überraschen kannst. Aber warten wir mal, was die Zukunft bringt...

■ INTEL GEGEN AMO

Eine Sache wundert mich in Euren Technikkästen: Bei den Hardware-Voraussetzungen werden immer nur Intel-Prozessoren als Vergleich herangezogen. Meint Ihr wirklich, dass dies dem Marktverhältnis hier in Deutschland noch Rechnung trägt, angesichts der immer größeren Verbreitung von AMD-CPU's? Sollte nicht besser für beide Firmen einen Mindestprozessor nennen? (Jens Gessner)

Intel-Prozessoren sind nun mal immer noch die am meisten verbreiteten CPUs. AMD holt auf, macht aber immer noch nur einen Bruchteil des Marktes aus. Da man ja auch nicht einfach die Megahertz-Zahlen der Chips vergleichen kann, haben wir uns auf den Intel-Standard geeinigt. Wenn wir jetzt anfangen, da noch zu unterscheiden, kommt der nächste Leser und will wissen, wie schnell alles auf seinem Cyrix-System oder einem Multiprozessor-Board läuft. Das würde ganz schnell in einen unerlösen Aufwand ausarten.

■ ELITE FORCE ZU KURZ?

Hiermit möchte ich meine Meinung zum Spiel »Star Trek Voyager: Elite Force« kundtun: Zuerst einmal bin ich ein großer Fan von Star Trek im Allgemeinen, aber ich wundere mich über Eure hohe Wertung. Zum einen, weil das Spiel mit meinen beiden ewigen Favoriten »Deus Ex« und »System Shock 2«

in Bezug auf Gameplay und Innovation absolut nicht mithalten kann. Zum anderen, und das ist mein größtes Ärgernis, ist der Umfang des Spiels wohl ein schlechter Scherz. Man gibt 79 Mark aus, um es an einem Tag durchgespielt zu haben und das beim ersten Anlauf, wo man sich etwas mehr Zeit lässt und auch das Öffnen einmal nachdenken muss. Abschließend meine ich, Ihr solltet den Umfang eines Spiels auch als Bewertungskriterium aufnehmen, da sich meiner Meinung nach bei diesem Spiel ein völlig unakzeptables Preis-Leistungs-Verhältnis ergibt und ich daher dasselbe um mindestens zehn Punkte abwerten würde.

Warum taucht eigentlich System Shock 2 nicht mehr in der Liste der besten Spiele auf? Von der Punktzahl her müsste es doch mit Deus Ex gleichauf liegen. (Christian Czapka)



Sind Captain Janeways Absteuer ihr Geld nicht wert? Star Trek Voyager: Elite Force.

Viele Spiele sind genial, aber doch kurz. Das wohl bekannteste Beispiel war »The Secret of Monkey Island«. Dieses Adventure hatten geübte Spieler an einem Nachmittag durch, genauso »Vollgas« aus gleichem Hause. Aber trotzdem sind beide Titel super und zu Recht Klassiker!

Wir haben System Shock 2 aus den Kaufempfehlungen genommen, weil es mittlerweile zu alt ist und adäquater Ersatz in Form von Deus Ex da ist.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion

Sie am praktischsten per

E-Mail loswerden. Unsere

Internet ist

kontakt@pcplayer.de

oder per Post an:

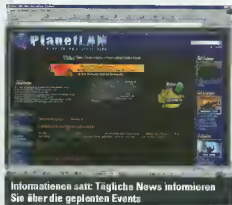
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass nicht jede einzelne Zuschrift individuell worden können. Beim Abrufen von Internet behält sich die Redaktion Kürzungen

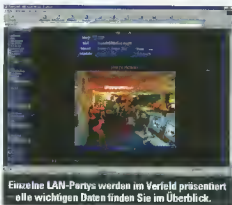
Wie liest man einen Testbericht? Von oben nach unten? Von links nach rechts?

POWERPLAY.DE KOOPERIERT MIT PLANETLAN.DE

Der renommierte LAN-Party-Veranstalter PlanetLAN hat nun mit PowerPlay.de einen leistungsstarken Partner für künftige Netzwerk-Events gefunden. Ab sofort werden die Webseiten von www.PlanetLAN.de auf den Servern von www.PowerPlay.de gehostet.



Informationen seit: Tägliche News informieren Sie über die geplanten Events



Einzelne LAN-Partys werden im Verfield präsentiert, die wichtigen Daten finden Sie im Überblick.

»PowerPlay meets PlanetLAN!«

Die Kooperation bezieht sich außerdem auf eine enge Zusammenarbeit bei der Veranstaltung der beliebten Zock-Marathons.

Netzwerk-Jünger können sich also auf noch mehr Multiplayer-Ereignisse und noch mehr Berichterstattung diesbezüglich freuen. Da behauptet noch einer, Computerspielen macht einsam!

PlanetLAN informiert auf seinen Internet-Seiten umfassend über bereits stattgefundene und zukünftige LAN-Partys. Jede einzelne Veranstaltung wird ausführlich abgehandelt und mit einigen witzigen Bildern oder Videos dokumentiert. Ganz Verrückte konnten bisher sogar eine Party-Route durch ganz Deutschland planen. Neu: Ab sofort wird der ganze deutschsprachige Raum (Österreich, Schweiz) abgedeckt! Auf der so genannten LAN(d)karte können Sie Ihre nächstgelegenen oder interessanten Standorte herausfin-

den. Dabei ist sofort ersichtlich, in welcher Größenordnung und in welchem Zeitraum der jeweilige Event stattfindet.

Unterstützt werden dabei nicht nur Shooter-Fans mit Spielen wie zum Beispiel **Counter-Strike**, **Half Life**, **Opposing Force**, **Unreal Tournament** und bekannten Titeln von id Software, sondern auch Echtzeit-Strategien kommen mit Krachern wie **Sudden Strike**, **Starcraft** oder nun auch **Red Alert 2** voll auf ihre Kosten. Die differenzierten Daten können der jeweiligen Event-Seite entnommen werden. Natürlich fehlen auch nicht die entsprechenden Foren und Chats, in denen Sie sich jederzeit mit Gleichgesinnten zu Lieblingsspielen austauschen und vielleicht sogar gemeinsame Treffen vereinbaren können. Für Netzwerk-Spieler ist www.PlanetLAN.de also genau der richtige Ort, um über sein Hobby genauestens informiert zu sein – it's LANtastic! (Bernd Braun/md)

EVERQUEST-BETATEST

Bald steht sie im Handel – die neue Everquest-Erweiterung »The Scars of Velious«. PowerPlay.de hat ein paar der begehrten Beta-Accounts erringen können und wird die neuen Eindrücke über den fünften Kontinent in einem Online-Tagebuch präsentieren.

Durch 16 neue Zonen werden die tapferen Recken stapfen und eine Reihe neuer Dungeons, Monster und Städte entdecken. Von großen Schlechten und mutigen Angriffen, von hinterhältigen Monsterattacken und guten Freunden, von neuen Reichthümern und Waffen wird das Tagebuch berichten und Ihnen The Scars of Velious näher bringen.

Die Grafik wurde nochmals verbessert – somit sind neue Monster noch viel detailreicher und schöner animiert als bisher. Auch die Kleidung wurde komplett grafisch überarbeitet, was die Rüstungen

Dieser Turm besteht aus 7 !! Stockwerken, jedes birgt eine eigene kleine Welt.

teilweise zu echten Kunstwerken macht. Weiterhin wurden neue Zaubersprüche implementiert, die von Level 34 bis Level 60 reichen. Über deren Sinn oder Unsinn wird allerdings bereits seit ihrer Ankündigung heftigst in den Foren rund um den Globus diskutiert. Man darf gespannt sein, welche Sprüche es durch die Beta-Phase schaffen. Angekündigt wurden ferner Erweiterungen der Tradeskills mit neuen Rezepten und einem neuen Metall für die Enchanter-Klasse. Die Erweiterung bietet Zonen für jeden ab Level 35. Für die Highlevel-Kämpfer sei gesagt, das mit zwei neuen Planes und einer Drachenzone auch an sie gedacht wurde.

So können die »Besten der Besten« in den Planes auf Rellors Zek sowie auf den ersten »guten« Gott Tuna treffen. Es gibt viel zu entdecken – und wir werden davon berichten! (powerplay.de/md)



Das von Gnomern erbaute Schiff bringt euch sicher über das Eismeer.



Altbekannte Monster, aber in neuem Outfit: Weiße Schneegelle.

»Nur für echte Online-Helden!«

VORSCHAU

FRÜHLESE

ALLES KLAR IM FEBRUAR

Gibt es ein Leben nach der Weihnachtswelle? Werden die Allans auf der Erde landen? Und wird Mad Martin denn die Welt retten, indem er ihr Raumschiff kauft und in der Sonne versenkt? Die Antworten auf alle diese Fragen können natürlich nur »Ja« lauten – von echtem Interesse für uns ist aber nur die erste!

Und da hätten wir zum einen schon mal zwei runde Previews im Visier, nämlich erstens den neuen Bundeslige Manager X von Software 2000. Und zweitens? Tja, zweitens wirft Heinrich einen intensiven Blick auf den Baldur-Nachfolger Neverwinter Nights.

Aber auch im Testlabor werden einige Kandidaten erwartet, auf die Sie sich bereits jetzt freuen dürfen – wie beispielsweise Die Siedler 4, Stupid Invaders, Silent Hunter 2, Tribes 2, Der Industriegigant 2 oder Giant! No, und zwischendurch können Sie ja einfach mal eine zünftige Schneeballschlacht veranstalten: Dann klappt's auch mit der Nachbarin ...

MYTH-OLOGISCHE CD

MYTH: KREUZZUG INS UNGEWISSE

Untote Gegner und eine Armee auf verlorenem Posten! Bungies legendäre Echtzeitstrategie als Vollversion auf unserer CD! Damit Sie in dunklen Winternächten den Skeletten heimleuchten können ...



MULTIS VON MORGEN

DIE ZUKUNFT DER ONLINE-SPIELE, TEIL 2

Das Utopia der Mehrspieler-Fans ist bekanntlich nicht mehr fern – oder etwa doch? Eins ist jedenfalls gewiss: Die nächste Player-Ausgabe kommt bestimmt, und dort können Sie ausführlich in den virtuellen Wundern der Web-Welt wandeln.



PC PLAYER
2/2001
ERSCHEINT AM
10. JANUAR*

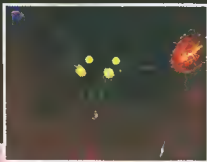
* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher



NASE IM WIND

AUSBLICK 2001

Wunderüter Werner bemühte mal wieder seinen Resierspiegel, um einen Blick auf die Knoller der kommenden Saison zu erhalten. Und eines können wir Ihnen versprechen: Sie werden wissen wollen, was er dort gesehen hat. Nun, nichts leichter als das: Beim nächsten Kiosk werden Sie fündig!



FINALE

DRITTER PLUSPUNKT, VERZWEIFELT GESUCHT

Entwickler von Spielverpackungen haben es schwer. Selbst die größte Gurke muss noch als Meisterwerk gepriesen werden, selbst der größte Schmutz in schillernden Farben leuchten. Mit ganz besonderen Problemen hatten aber offenbar die **War-torn-Designer** (Test in PC Player 13/2000, Wertung 41) zu kämpfen. Ihr erster Trick bestand darin, die Verpackung mit einem Kurztitel in fünf Sprachen zu verzieren, denn wenn man alles vier Mal wiederholen muss, ist schon viel Platz gefüllt. Aber selbst ein erbittertes Ringen brachte offenbar keinen dritten Pluspunkt. Auf der Packung prangt daher gleich fünf Mal ein leerer roter Punkt. Frappierend...



- War-torn – le premier jeu de stratégie en 3D pour PC qui teste vos capacités d'inspiration
- Faites preuve de stratégie dans vos campagnes La Guerre Totale est à votre porte.
- War-torn – einer der Anpassungsfähigsten 3D Strategietitel auf dem PC
- Spielert Sie detaillierte Strategiemassagen oder üben Sie schiere Scherereien

Anpassungsfähig, detailliert, und ... äh, und dann, ähm, und ...

MAGISCHER KOPIERSCHUTZ

Take 2 entwickelte einen neuen, einzigartigen Kopierschutz zu Gunsten der norwegischen Runenschneider, die schon seit vielen Jahren unter ihrer hohen Arbeitslosigkeit leiden. In jede CD wird von Expertenhand eine Rune geritzt; in der Verpackung liegt dann ein magisches Ritual, mit dem Sie diesen mystischen Kratzer wieder entfernen. Der norwegische Wirtschaftsminister meinte hierzu: »Insbesondere in den alteingesessenen Runenschneider-Dörfern Farhorn, Arhorn und Garhorn legte die Arbeitslosenquote bei über 90 Prozent. Dank der Aufgeschlossenheit des großen und berühmten Softwareherstellers Take 2 (alle meine Kinder spielen immer nur Take-2-Spiele, Tag und Nacht) sind aus diesen Dörfern wieder pulsierende Wirtschaftsmetropolen geworden. Gerüchte, dass auch Trollinder aus den Björken-Fjorden zum Akkordschneiden gezwungen werden, um die große Nachfrage zu decken, entbehren übrigens jeder Grundlage.«



Leider fehlt bei unserer Version der magische Begleit-Zettel.

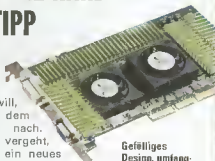
Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen. Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Electronic Arts, Infragames und Take 2 haben die DVD-Scheitel bereits eingeführt, andere große Softwarehersteller werden bald nachziehen. Wo liegen die Vorteile dieser Verpackung?

- Die Schachtel eignet sich dank des Kunststoffüberzugs und eines geruchssicheren Geheimfachs hervorragend zum Drogenschmuggel.
- Die Schachteln sind auch als Frisbeschreiber zu verwenden.
- Der Lieferant der Computerspielschachteln ist der Schwager des Geschäftsführers von EA, der Bruder des Vertriebsleiters von Infragames und der annehmliche Sohn des Take-2-Besitzers.

DER KLEINE HARDWARE-TIPP

War die allerneueste Grafikkarte will, kommt mit dem Kauf kaum nach. Keine Woche vergeht, in der nicht ein neues Geschwindigkeitswunder präsentiert wird. Eine zurzeit noch nicht erhältliche Grafikkarte ist die »NVIDIA GeForce 2 Ultrakrasskorrekt« für immerhin 5000 Mark. Dieser Preis kommt uns dennoch günstig vor, wenn man bedenkt, dass im Lieferumfang 128,5 MByte Arbeitsspeicher sowie ein handlicher Mikro-Fusionsreaktor zur Stromversorgung enthalten ist. Nur die Kühlung macht trotz des reichhaltigen Einsatzes diverser Passiv- und Aktivkühler noch Schwierigkeiten. NVIDIA empfiehlt daher, die »Ultrakrasskorrekt« erst in Räumen mit einer Zimmertemperatur von unter Null Grad Celsius zu nutzen.



Gefälliges Design, umfangreicher Service: die Ultrakrasskorrekt überzeugt.

PAPA JOE AUF ABWEGEN

Schockierendes erlebte Joe zum 80. Geburtstag seiner Mutter. Zum ersten Mal in seinem Leben kaufte er sich einen Anzug, um dem feierlichen Ereignis in seiner nordfriesischen Heimat auch gebührend zu begegnen. Das war ein Fehler, denn: 1. Seine Mutter erkannte ihn nicht und ließ ihn nicht herein. 2. Ihm wurde eine Stellung als Reusschmelzer in der Hafen- »Zum frierenden Friesen« angeboten. Dabei ist Joe ein friedlicher Mensch. 3. Seine Kollegen erkannten ihn bei der Rückkehr nicht mehr und ließen ihn nicht herein. Da musste er doch den Job als Reusschmelzer annehmen. (uh)



Schöne Grüße sendet Joe Ihnen auf diesem Wege aus der fröhlichen Hafenbar »Zum frierenden Friesen«.



»Spiel des Jahres? Ja, ich mein, äh, gut, äh, für uns ältere Herrschaften, war das Spiel des Jahres eher was anderes, äh.«

Die größte Spiele-Compilation der Welt!

Die Pyramide®



Futter für Ihren PC!

ZB:



20,-DM

unterstützte Präsentation



20,-DM

unterstützte Präsentation



20,-DM

unterstützte Präsentation

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Vobis, Office World, ProMarkt, Winport, real, Marktkauf, dixl, Staplon, Toys R Us, Nova-Ratio, Ateco, sowie im gut sortierten Fachhandel.

www.software-pyramida.de

aktronic
SOFTWARE & SERVICES

freecall

INFO-LINE: 0800/ 25 25 800

Monsterjagd im Münchner Hofbräuhaus!

DAVILEX

PC-Spiel

**JETZT
KAUFEN!**

+++ Wichtiges +++

++++ Schauplätze +++

Hamburg: Speicherstadt, Rathaus - Berlin:
-> Bahnhof unter den Linden, Brandenburger
Tor, Reichstag/Platzsaal - München: Hof-
brauhaus, Rathaus - Frankfurt: Römerberg
Köln: Alter Markt, Kölner Dom, Wallraf-
Richartz-Museum

++++ Verkaufspreis +++

DM 69,95 unverbindliche Preisempfehlung

++++ Bestellhotline +++

TEL: 089 - 857 95 181

www.davilex.de

Deutschland - Schreckliche Szenen spielen sich ab! Außerirdische Monster befallen die bekanntesten Gebäude in ganz Deutschland und wollen die Herrschaft übernehmen. Die Großstädte Köln, München, Hamburg, Berlin und Frankfurt sind bereits in ihrer Hand. Wer soll uns retten? - Jetzt gibt's den abgefahrenen Fun-Shooter in den Originalschauplätzen Deutschlands im Handel! "Invasion Deutschland" - von DAVILEX.

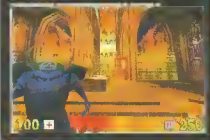


Auch im Berliner Plenarsaal wird geballert - das gab's noch nie am PC!

Invasion in Deutschland

Mein Gott! Kölner Dom besetzt

Köln - Nicht einmal vor dem Kölner Dom machen die Monster halt. Auch andere Gebäude der Kölner Innenstadt sind in ihrer Gewalt. Doch noch ist nichts verloren! Retten Sie Deutschland vor der großen Invasion!



Spannende Gallerei in
Originalgebäuden Deutschlands

Geniale Spiel-Idee! Gab es so
noch nie in Deutschland!

15 spannende Levels in Berlin
Hamburg, München, Frankfurt & Köln

Für DAVILEX das PC-Spiel des Jahres 2000!

Viele knifflige Rätsel in packenden
Abenteuern zu lösen

Mega-Action und stundenlanger Spielspaß

Der abgefahrenste Fun-Shooter
des Jahres (USK 12 Jahre)

